



АВЕССАЛОМСКОЕ ПОСВЯЩЕНИЕ

Авессаломское посвящение

На протяжении большей части своей истории Авессалом был рассадником политических интриг и торговцев, манипулирующих властью, однако последние несколько десятилетий были особенно тяжелыми. Сочетание разрешительной политики примарха Лорда Гира, борьбы за контроль над городом со стороны иностранных агентов и непостижимых мотивов скрытого Децемвирата общества следопытов породило бесконечные интриги и заговоры. Для Общества так называемая Война Теней была особенно значимой, ознаменовав время, когда международные фракции вербовали Следопытов, чтобы заниматься шпионажем, саботажем и, что еще хуже, служить этим разрозненным покровителям. Со временем фракции подорвали дух товарищества, объединявший Общество. В ответ на этот беспорядок, фракции Общества превратились из отстаивающих национальные интересы в идеологические. Хотя эти изменения положили конец Войне Теней, все же остались многочисленные внешние силы, пытающиеся подтолкнуть и использовать операции Общества Следопытов в угоду своим собственным планам.

Но времена меняются. Лорд Гир исчез несколько лет назад, и ходят слухи, что даже Децемвират убрал своих самых недоброжелательных лидеров. Между тем склонность Общества к участию в международных делах в последние годы унесла жизни тысяч агентов. В то время как многие из самых смертоносных миссий были начаты с благородными намерениями, такими как предотвращение ужасных катастроф, Общество больше не может позволить себе посвящать так много агентов внешним целям. По мере того как общество стремится оправиться от своих потерь, возникает новое поколение фракций. Вместо того чтобы стоять в стороне от Общества и представлять внешние интересы, каждый из них существует внутри общества и продвигает определенные идеалы Следопытов.

Последний набор посвященных и новобранцев окончили свое обучение и экзамены. Это повод для торжества - не только для того, чтобы поднять тост за этих новых следопытов, но и потому, что это редкий радостный момент после нескольких лет трудностей для общества. Это событие также несет изменения в отношении фракций, лидеры старых фракций завершили свои самые неотложные дела, а новые лидеры шагнули вперед, чтобы возглавить четыре новые фракции.

Где в Галарионе?

Авессаломское Посвещение полностью происходит в Авессаломе, Городе в Центре Мира. Для получения дополнительной информации об этом процветающем мегаполисе см. «Lost Omens World Guide» и «Pathfinder Campaign Setting: Guide to Absalom». Оба доступны в книжных и хобби-магазинах повсюду (но не в России ¯_(ツ)_/¯), а также в Интернете на сайте paizo.com.



Авессалом

Краткое описание

Игроки посещают собрание в Великой Ложе Общества Следопытов, чтобы отпраздновать свой новый статус полноправных агентов Следопытов или попытаться заявить о своем имени среди видных членов Общества. На празднике у них есть возможность пообщаться с четырьмя главными лидерами фракций Общества, каждый из которых поручает игровым персонажам выполнить миссию в другом районе Авессалома. Одна миссия отправляет персонажей исследовать разбитое судно на кладбище Обломков, где они встречают странное существо и могут узнать о происхождении корабля как участника вторжения Тихого прилива. Другая миссия требует, чтобы они сразились со сверхъестественным исследователем, чей теневой ритуал выходит из-под контроля в Музее Блакроса. Во время другой миссии игровые персонажи должны посетить дом с привидениями в Квартале Обрывов, чтобы узнать больше о зловещем прошлом здания и пережить его опасности в настоящем. Последняя миссия приведет их на печально известную улицу

Статуй в Вестгейте, чтобы вернуть к жизни окаменевшую жертву, но сперва им придется встретиться с разгневанным гражданам, стремящимся сохранить традиции своего района.

После завершения миссий (в любом порядке, который они предпочтут) персонажи возвращаются в Великую Ложу и сообщают о своих успехах и находках лидерам фракций, которые предложили каждую миссию, укрепляя свое место в качестве агентов, готовых действовать в полевых условиях.

Начало

ПИ приглашаются на торжественное собрание в Великой Ложе, чтобы отметить успешное завершение обучения и экзаменационных испытаний новых инициатов-следопытов. Каждый ПИ получил приглашение от Главы Посвященных Джаниры Гавикс, пригласившей их принять участие в праздновании. Раздайте раздаточный материал № 1: Приглашение Инициата игрокам, чьи персонажи находятся на уровне 1, и раздайте раздаточный материал №2: приглашение опытного агента игрокам, чьи персонажи находятся на уровне 2 или выше. Джанира надеется, что ПИ смогут воспользоваться праздником как возможностью встретиться с лидерами фракций и другими значимыми лидерами общества.

Общество или Знания Общества Следопытов

ПИ, преуспевший в проверке Знаний Общества Следопытов или Общество, может знать больше об Обществе Следопытов и лидерах фракций. Помните, что эти проверки должны быть сделаны в тайне.

Критический успех: ПИ вспоминает имя одного из значимых NPC, которые будут присутствовать на вечеринке (выбранное из раздела "другие участники" на стр. 8), и важные детали об их истории в обществе следопытов, получая бонус +2 к проверкам, сделанным во время взаимодействия с этим НПС.

Успех: ПИ вспоминает имя одного из значимых NPC, которые будут присутствовать на вечеринке (выбранное из раздела "другие участники" на стр. 8), его роль или характеристику.

Неудача: ПИ не вспоминает ничего примечательного о руководстве общества.

Критическая неудача: ПИ вспоминает имя одного из значимых NPC, которые будут присутствовать на вечеринке (выбранное из раздела "другие участники" на стр. 8), но неправильно запоминает детали их роли или характеристику, принимая штраф в размере -2 к проверкам, сделанным во время взаимодействия с этим NPC.

Проведение Сценария

Этот сценарий разработан для обеспечения возможности повторного воспроизведения. Переменные элементы включают в себя, какую миссию каждый лидер фракции просит завершить ПИ, какой NPC разговаривает с лидером каждой фракции, когда персонажи приближаются, и, по крайней мере один фактор в каждой зоне столкновения. При подготовке этого сценария вы можете выбрать каждый из этих элементов или определить их случайным образом, используя таблицы в каждом разделе. В качестве альтернативы, GM, предпочитающие более динамичный опыт, могут определять элементы сценария на лету во время игры.

В этом сценарии также есть множество мест встречи. Если вы проводите это приключение в стандартном 4-часовом интервале, постарайтесь потратить около 40 минут на каждую часть, оставив время в начале для знакомства и в конце для завершения.

Часть 1: Вечеринка

Игроки прибывают в один из залов для собраний Башни Небесного Предела на торжество. Для начала прочтите или перефразируйте следующе:

Кажется, будто вся Великая Ложа объята праздником. Большие ворота широко распахнуты, а деревья фениксов, окружающие вход, пылают пламенем. Залы главной Башни Небесного Предела, обычно мрачные и замкнутые, заполнены голосами и музыкой. Большой бальный зал украшен для празднования красочными знаменами и флагами вдоль стен, столы ломятся от еды и напитков, и веселая какофония разговоров доносится от следопытов всех рас, наций и происхождения.

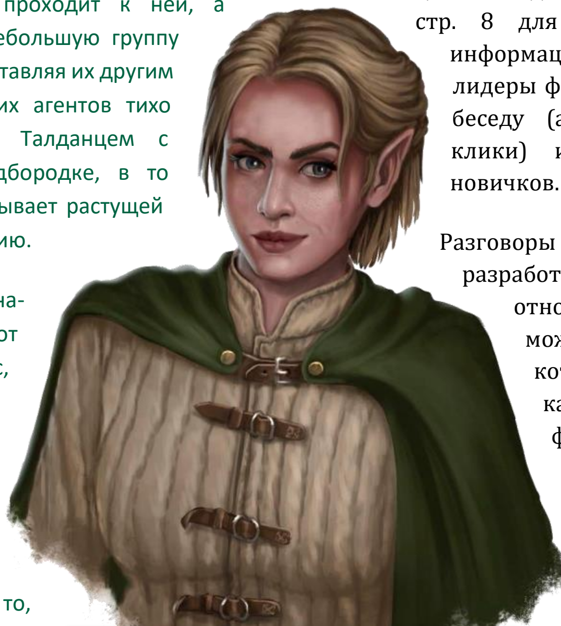
После быстрого осмотра комнаты становится очевидно, что многие из присутствующих разбились на небольшие группы то здесь, то там. Женщина-полуорк в шляпе капитана корабля стоит рядом с чашей для пунша, вручая чашки каждому, кто проходит к ней, а темнокожий полуэльф ведет небольшую группу новых агентов по комнате, представляя их другим посетителям. Несколько старших агентов тихо совещаются с темноволосым Талданцем с характерной бородкой на подбородке, в то время как ученый гном рассказывает растущей аудитории зажигательную историю.

Знакомая белокурая женщина-халфлинг подпрыгивает, кипя от возбуждения. Джанира Гавикс, Глава Посвященных Общества Следопытов, восклицает: "О, я так рада, что вы сделали это! В конце концов этот праздник для вас. У вас есть выпивка? Закуски? Обязательно потратьте некоторое время на то, чтобы познакомиться со всеми— лучше всего быть в хороших отношениях с движущими силами общества, именно так вы узнаете о новых возможностях. Я буду здесь, если вам понадобится моя помощь с чьими-то именами или чтобы представить вас. Просто дайте мне знать, чем я могу помочь!” Джанира жестом приглашает всех в комнату, все время, излучая радость.

Ожидается, что во время празднования персонажи пообщаются и встретятся с лидерами каждой из основных фракций Общества следопытов. Каждый лидер фракции подробно описан в следующих разделах, включая их внешний вид и манеры, и дает игрокам одну из трех миссий, выбранных случайным образом с помощью **Таблицы 1: Миссии, предоставленные лидерами фракций** на странице 5.

Джанира рада помочь персонажам освоиться в качестве новых следопытов, поэтому она остается неподалеку на протяжении всего праздновани я, чтобы помочь им по мере необходимости. Вы можете использовать Джаниру, чтобы побудить игровых персонажей начать разговор, идентифицировать различных лидеров фракций, перевести их от одного разговора к другому и т.д. по мере необходимости. Однако она не хочет мешать новым агентов и поэтому растворяется в толпе, когда ее услуги не нужны.

Когда игровые персонажи приближаются, каждый лидер фракции участвует в разговоре с человеком, который играет важную руководящую роль в Обществе следопытов; см. Другие участники на стр. 8 для получения дополнительной информации об этих NPC. Понятно, что лидеры фракций просто ведут праздную беседу (а не создают эксклюзивные клики) и с готовностью признают новичков.



Джанира Гавикс

Разговоры с лидером каждой фракции разработаны так, чтобы быть относительно быстрыми, и их можно вести в любом порядке, который пожелают персонажи; как минимум, каждый из лидеров фракций представляет игровым персонажам детали своей миссии.

Если игровые персонажи немного затягивают взаимодействие, отвлекая другого гостя, который ведет разговор с лидером фракции, или производя хорошее впечатление на этого гостя, чтобы выиграть больше времени лидера фракции, они могут получить дополнительную информацию или незначительную помощь. Проверки, необходимые для отвлечения других гостей, подробно описаны в разделе «Другие участники» на стр. 8, а незначительная помощь подробно описана в разделе каждого лидера фракции.

Лидеры фракций и миссии, которые они могут дать, а также дополнительная помощь, которую они

Таблица 1: Задания, предоставленные лидерами фракций

D10	Калисро Бенарри	Эандо Клайн	Фола Барун	Горм Великий Топор
1	Кладбище обломков	Район Лепестков	Западные Ворота	Квартал Пропасти
2	Кладбище обломков	Западные Ворота	Район Лепестков	Квартал Пропасти
3	Кладбище обломков	Западные Ворота	Квартал Пропасти	Район Лепестков
4	Квартал Пропасти	Кладбище обломков	Западные Ворота	Район Лепестков
5	Квартал Пропасти	Район Лепестков	Западные Ворота	Кладбище обломков
6	Квартал Пропасти	Западные Ворота	Район Лепестков	Кладбище обломков
7	Западные Ворота	Кладбище обломков	Район Лепестков	Квартал Пропасти
8	Западные Ворота	Кладбище обломков	Квартал Пропасти	Район Лепестков
9	Западные Ворота	Район Лепестков	Квартал Пропасти	Кладбище обломков
10	Переброс	Переброс	Переброс	Переброс

оказывают, если персонажи успешно задержат других NPC, представлены ниже.

Подробная информация о других важных NPC, в том числе примечания к ролевой игре и навыкам, которые ПИ могут использовать, чтобы отвлечь их, перечислены после лидеров фракций.

Калисро Бенарри (Фракция Охотники за Гаризонтом)

Бывший капитан Ухмыляющейся Пикси и лидер фракции, которую, скорее всего, примут за пирата, Калисро Бенарри возглавляет Охотников за Горизонтом, но она не проявляет излишнюю мягкость. Ее лидерство часто сводится к тому, чтобы указывать своим агентам на пустые места на карте. Хотя полуорк может стать серьезной в экстренной ситуации, но сейчас определенно не то время. Во время празднования она шумно привлекает внимание к столу с закусками и с энтузиазмом предлагает “приправить” любой напиток Следопыта из своей личной фляжки (на которой изображена подробная гравировка большого парусника — Ухмыляющаяся Пикси).



Калисро Бенарри

Миссии: Калисро предлагает одну из следующих миссий:

Кладбище обломков: Недавно на поверхность на Кладбище обломков поднялся потерпевший крушение корабль с признаками того, что он может отсылать к первоначальному вторжению Тихого Прилива —древней морской операции талданских оперативников, известных как Черный Эшелон, пытающихся захватить Авессалом. Калисро указывает, что недавно обнаруженное судно той эпохи было бы большим событием для группы новых агентов—Следопытов-однако, похоже, что люди, которые сообщили ей о корабле, были напуганы чем-то на борту. Хотя она прямо не указывает ПИ украсть корабль, она намекает, что это произведет большое впечатление на других Следопытов, если они вернутся «стильно».

Квартал Пропасти: Частично обрушившийся дом в Квартале Пропасти, в котором, по частым слухам, водятся привидения, в ближайшие несколько дней будет снесен. Калисро предполагает - хотя ее тон говорит о том, что эта миссия, по крайней мере отчасти, является вызовом, - что персонажи могли бы получить хорошую репутацию, оставшись в доме на ночь, прежде чем его снесут. Это не только докажет их храбрость, но и даст им возможность разбить лагерь на потенциально недружественной территории, также они могут узнать интересные факты о бывших владельцах дома. В конце концов, добавляет она, не каждое открытие требует недель изнурительных путешествий.

Западные Ворота: Калисро Бенарри за эти годы завела несколько странных друзей. Один из самых странных—долгоживущая нага с несравненными оккультными знаниями-была несправедливо обвинена в преступлении, наказана Обвинением Горгоны и оставлена окаменевшей в Западных Воротах. Калисро подкупила кого-то, чтобы получить разрешение на восстановление ее друга,

но это будет выглядеть гораздо более официально, если третья сторона позаботится о деталях, а персонажи идеально подходят. Она дает ПИ большую мазь против паралича выследил с четкими инструкциями, что она должна использоваться только на цели.

Дополнительная помощь: если персонажи выигрывают больше времени с Калисро, занимая или отвлекая ближайших к ней NPC, она смеется и подносит им небольшую набедренную фляжку без опознавательных знаков, описывая ее как «подбадривание на тот случай, когда вам нужно встать на ноги" Игроки могут исследовать красную жидкость внутри с помощью проверки навыка Опознать Магию со СЛ 15, узнав при успехе, что это Слабое зелье лечения (или Малое зелье лечения в Сабтире 3–4).

Награды: если персонажи получают дополнительную помощь от одного из четырех основных лидеров фракций, они получают 1 набор сокровищ. Если они получают помощь от двух или более из этих лидеров, они вместо этого получают 2 набора сокровищ.


Эандо Клайн

Эандо Клайн(Фракция Бдительной Печати)

Эандо имеет давнюю историю с Обществом Следопытов, и только недавно он обосновался на своем посту лидера фракции Бдительной Печати. Он наименее дружелюбный из лидеров фракций, но очень доверяет рядовым агентам. Он назначает эти миссии, потому что верит, что люди, которым он их дает, могут сделать правильный выбор о том, как справиться с тем, что они находят,—больше, чем руководство Общества и даже, возможно, он сам. Эандо-суровый человек талданского происхождения с загорелой кожей, темными волосами и характерной полоской волос на подбородке.

Миссии: Эандо предлагает одну из следующих миссий:

Кладбище Обломков: Некоторые контрабандисты использовали недавно обнаруженный корабль на Кладбище Обломков, чтобы переправить товары в город из Некса, в том числе, очевидно, существ. Судя по всему, одно из их «добрых» существ. Один из их «товаров» вырвался из камеры содержания, и контрабандисты ищут кого-нибудь, кто бы поймал беглеца. Эандон не хочет позволять контрабандистам вернуть пропавший «груз», поскольку существо с одинаковой вероятностью может быть как рабом, так и угрозой. Цель персонажей - найти и идентифицировать это странное существо, а затем определить его судьбу. Эандо очень ясно дает понять, что дает группе возможность принять это решение, потому что он не считает, что они должны доверять неосведомленному центральному органу, чтобы тот сделал решение за них.

Квартал Лепестков: Исследовательница из Колледжа Тайн обнаружила некоторые эзотерические знания и начала экспериментировать с некоторыми из ритуалов, которые она обнаружила внутри. Эти ритуалы кажутся особенно опасными, поскольку некоторые из ее коллег обеспокоены ее попытками. Эандо хочет, чтобы игровые персонажи выследили исследователя и определили, находятся ли ритуалы, которые она изучает, под контролем, или они слишком опасны и их необходимо остановить.

Западные ворота: Некоторое время назад информатор сообщил о возможной угрозе для Авессалома, связанной с одним из осадных замков. В ответ, однако, этого человека заставили замолчать и в конце концов он окаменел во время Атаки Горгоны. Эандо подозревает нечестную игру; он использовал свои связи, чтобы получить приказ, разрешающий восстановление жертвы, и он хотел бы, чтобы игровые персонажи сделали это и узнали об этой предполагаемой угрозе для города. Он дает им еще большую антипараличную мазь с четкими инструкциями, что ее можно использовать только на цель цели.

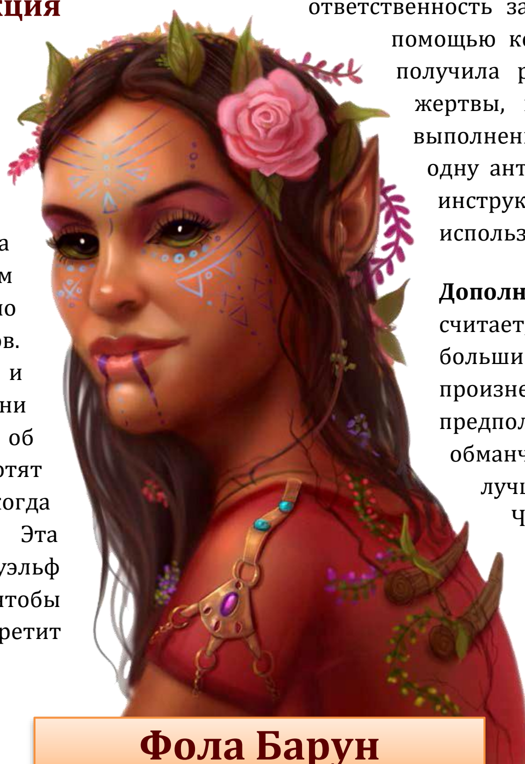
Дополнительная помощь: Эандо впечатлен ПИ, которые могут занять других НПС, и говорит, что он может хорошо использовать их социальные навыки. Он предоставляет ПИ список людей, к которым он

обращается за информацией по всему Авессалому, и говорит ПИ, чтобы они упоминули его имя в разговорах с этими людьми, чтобы получить актуальную информацию о текущих событиях. Это дает ПИ бонус к обстоятельствам +2 к одной проверке дипломатии для сбора информации во время этого сценария.

Награды: если персонажи получают дополнительную помощь от одного из четырех основных лидеров фракций, они получают 1 набор сокровищ. Если они получают помощь от двух или более из этих лидеров, они вместо этого получают 2 набора сокровищ.

Фола Барун (фракция Альянса посланников)

Дружелюбная, но целеустремленная, Фола Барун посвятила себя развитию и воспитанию Общества следопытов, и она была решительным сторонником недавней кампании по привлечению новых членов. Поэтому она очень открыта и приветлива к игрокам. когда они подходят к ней, спрашивают их об их прошлом и о том, чем они хотят заниматься в Обществе теперь, когда они сами по себе агенты. Эта темнокожая женщина-полуэльф находится у входа на праздник, чтобы удостовериться, что она встретит новых Следопытов.



Фола Барун

Миссии: Фола предлагает одну из следующих миссий:

Квартал Лепестков: Ученый Коллегии Тайн работала над новым интересным ритуалом, который привел к значительным разногласиям среди ее коллег. На нее нарастало давление, чтобы она покинула колледж, так что сейчас, возможно, самое подходящее время, чтобы связаться с ней, определить, подходит ли она для Общества следопытов, и, если да, нанять ее.

Квартал Пропасти: новобранец Общества следопытов, который все еще обучается, потерял родственника, который пытался проникнуть в знаменитый дом с привидениями, чтобы узнать его секреты. С тех пор дом подлежит сносу, учитывая количество погибших и раненых в нем. Фола пообещала рекруту, что она позаботится о том, чтобы их родственник был похоронен должным образом, но ей нужны персонажи, чтобы исследовать место и забрать тело. Самый простой способ идентифицировать жертву - это спиралевидный религиозный символ Фаразма, который он носит.

Западные Ворота: Следопыт окаменел во время Атаки Горгоны за контрабанду запрещенного предмета в город. Реликвия, о которой идет речь, была извлечена из руин Азланти на территории гельменов по просьбе Общества; В то время как объект был конфискован городом и возвращен гельменам, наблюдающим за этим местом, Фола считает, что Общество должно взять на себя ответственность за восстановление Следопыта. С помощью команды юристов Общества она получила разрешение на восстановление жертвы, но ей нужны персонажи для выполнения предписания. Она дает им одну антипаралическую мазь с четкими инструкциями, что ее можно использовать только на цели.

Дополнительная помощь: Фола считает, что ПИ могут разрешить большинство ситуаций с помощью произнесенного слова, и она предполагает, что сильные или обманчивые слова все еще намного лучше, чем физические удары. Чтобы подкрепить свое утверждение, она предоставляет ПИ Малый мутаген красноречия (Средний мутаген красноречия в Сабтире 3-4).

Награды: если персонажи получают дополнительную помощь от одного из четырех основных лидеров фракций, они получают 1 набор сокровищ. Если они получают помощь от двух или более из этих лидеров, они вместо этого получают 2 набора сокровищ.

Горм Великий Топор (Фракция Большой Архив)

Как лидер Великого Архива, Горм впечатлен знаниями во всех их формах, но он особенно любит сказки и шутки, которые оживляют знания. Беседы с Гормом часто производят впечатление веселого веселого дядюшки, а не душного мудреца, но поскольку у него нет жизненного опыта, который

есть у многих следопытов, ему нравится слышать рассказы других людей независимо от темы. Он может проигнорировать разговор о теории магии или даже об истории, чтобы поговорить с кем-нибудь об их опыте работы официантом в гостинице.

Миссии: Горм предлагает одну из следующих миссий:

Кладбище обломков: затонувший корабль недавно прибило к рифу недалеко от Авессалома. Горм слышал, что контрабандисты, использующие его в качестве убежища, занимаются контрабандой текстов и, возможно, живых существ из Некса. Книги достаточно ценны, и Горм сомневается, что их оставили валяться, но его интересует любая информация о методах контрабандистов, которую они могут найти.

Район Лепестков: Ученый из Колледжа Тайн работает над потенциально опасными исследованиями. Горм не уверен, что это за исследование, но он знает, что оно частично основано на безымянных свитках из Нидала. Его не особенно волнует, получит ли Общество Следопытов оригинальные свитки—они, вероятно, все равно на человеческой коже,—но он хотел бы, чтобы партия получила копию для изучения.



Горм Великий Топор

Квартал Пропасти: Частично обрушившийся дом в Квартале Пропасти, который, по слухам, часто видят привидений, был помечен для сноса в ближайшие несколько дней. Горм понимает, что дом был серьезно поврежден в результате сильного землетрясения в 4698 ОА, но слухи о странной активности там появились задолго до землетрясения. Он хотел бы, чтобы игровые персонажи раскрыли историю дома до его разрушения.

Дополнительная помощь: Будучи учеником и практиком оккультных искусства, Горм знает, как полезно иметь пару лишних заклинаний буквально под рукой. Если игровые персонажи отвлекают другого NPC достаточно долго, чтобы он мог подумать об этом, он позволяет им взять один из трех свитков, которые он носит с собой. В Сценарии Общества Следопытов Сабтир 1–2 Авессаломское посвящение у него есть свитки разрушительное оружие, исцеление и волшебная стрела; в Сабтире 3–4 - это свитки *псевдожизни*, *звукового взрыва* и *паутины*.

Награды: если персонажи получают дополнительную помощь от одного из четырех основных лидеров фракций, они получают 1 набор сокровищ. Если они получают помощь от двух или более из этих лидеров, они вместо этого получают 2 набора сокровищ.

Другие участники

Лидеры фракций, описанные на страницах 5–8, - далеко не единственные важные фигуры, присутствующие на вечеринке. Когда персонажи подходят к каждому лидеру фракции, с ними уже разговаривает другой NPC, выбранный из списка ниже или определенный случайным образом. Чтобы случайным образом определить, какой NPC разговаривает с каждым лидером фракции, бросьте 1d10 по Таблице 2: Другие участники для каждого лидера фракции, перебрасывая, если вы дважды выбросите один и тот же результат. Джанира бродит по вечеринке. Игроки могут попросить ее о помощи, и в этом случае она присоединится к разговору и может помочь им в проверках.

Персонажи могут отвлечь внимание этих других NPC, чтобы получить дополнительную помощь от лидеров фракций. Для этого ПИ пытается пройти проверку навыка со СЛ 15 (СЛ 18 в Подтире 3–4), используя навык, указанный в описании этого NPC нижею. ПИ не нужно делать проверки, чтобы узнать эти навыки, поскольку они представляют собой способы, которыми NPC направляет разговор. Вместо использования перечисленных навыков ПИ всегда могут использовать Дипломатию или Обман, с СЛ 20 (СЛ 23 в Сабтире 3-4). Другой ПИ может помочь в этой проверке, но каждый ПИ может попытаться выполнить только одну проверку на NPC (это означает, что обычно более эффективно для ПИ попытаться выполнить свою собственную проверку, чем помощь).

Вы можете наградить эффектный отыгрыш ролей во время этих взаимодействий, уменьшив СЛ на 2. В случае успеха ПИ зарабатывает 1 очко внимания, 2 очка внимания за критический успех, не зарабатывает ни одного очка при неудаче и теряет 1 очко в случае критического провала.

Если игровые персонажи как группа зарабатывают как минимум 2 очка внимания для NPC, они успешно производят впечатление, отвлекают или иным образом занимают этого NPC, получая у лидера фракции достаточно времени, чтобы получить преимущества, перечисленные в записи о дополнительной помощи для этого лидера. Для групп из 6 или более ПИ вместо этого ПИ должны заработать не менее 3 очков внимания. Навыки или способности, которые можно использовать для взаимодействия с каждым NPC, перечислены в записи каждого NPC ниже вместе с кратким описанием внешнего вида и поведения персонажа, чтобы облегчить ролевую игру за столом. Роль Джаниры в этой партии уникальна, о чем говорится ниже.

Таблица 2: Другие участники

d10	Участник
1	Акир аль-Хакам
2	Амбрус Валсин
3	Глориана Морилла
4	Крейгтон Шейн
5	Соррина Вестир
6	Тамрин Криденс
7	Урвал
8	Вале Дюран
9	Зарта Дралнеен
10	Переброс

Джанира Гавикс

Из-за своего взбалмошного характера Джанира - белокурая женщина-халфлинг - иногда может быть вовлечена в дискуссии, несмотря на все ее усилия, чтобы позволить персонажам весело проводить время. Несмотря на то, что она опытная Следопыт, ее сила не столько в исследованиях, сколько в наставничестве. Недавно Джанира была назначена Главным Посвященным, это новая должность в Обществе, призванная помогать молодым Следопытам процветать в Великой Ложе и пережить свои первые несколько лет. Одна из целей Джаниры на вечеринке - обеспечить, чтобы у всех персонажей была возможность установить связи. Если один из ПИ играет особенно важную роль во взаимодействии, Джанира осторожно отводит персонажей в сторону и говорит им, что они отлично справляются с созданием своей репутации, и просит их дать другим возможность поделиться вниманием.

Проверка навыка: любой навык. Джанира рада видеть, что игровые персонажи демонстрируют свои величайшие таланты. Однако, поскольку она активно пытается помочь персонажам развить их навыки работы в команде, успех этой проверки не дает персонажам дополнительной помощи от лидера фракции. Вместо этого она помогает их проверке взаимодействовать с другим NPC.

Акир аль-Хакам

Акир - ухоженный, гладко выбритый мужчина кадирского происхождения, хорошо одетый и сияющий очаровательной улыбкой. Сформировав с помощью Общества следопытов солидный торговый консорциум, известный как Биржа, Акир решил, что сейчас самое время отказаться от координации приключений и вместо этого сосредоточиться на ведении бизнеса и проведении больше времени со своим мужем Эмиром и их тремя дочерьми. Он поддерживает свою связь с Обществом, чтобы служить постоянным поставщиком товаров для приключений.

Проверка навыков: Дипломатия, Общество, Знания гильдий или Знания экономики. Акир зарабатывает на жизнь благодаря глобальной торговой сети и радуется, узнав о деловых возможностях, торговых партнерах и т.д.

Амбрус Валсин

Управляющий Великой Ложи - высокий загорелый мужчина с тщательно ухоженными волосами и кучерявыми бакенбардами. Он руководит повседневными операциями Великой Ложи, внимательно следя за деталями, а также наблюдает за миссиями следопытов в Авессаломе. Раздраженный неэффективностью, Капитан Куратор Валсин не любит разговоров и без колебаний поручает агентам, которые его раздражают, сложные задачи.

Проверка навыков: Акробатика, Атлетика, Ремесло, Знания Труда или другие Знания, связанные с ремеслом, связанным с ручным трудом. Амбрус ценит агентов, которые усердно работают и избегают неприятностей.

Глориана Морилла

Талданское наследие леди Глорианы Мориллы очевидно по ее темным волосам и орлиному носу, но ее одежда и аксессуары более сдержанны, чем хотелось бы большинству талданской знати. Она долгое время возглавляла Суверенный двор, международную организацию, поддерживающую молодых дворян по всему Авистану. Она и ее агенты сыграли важную роль в приходе к власти Великой принцессы Евтропии в Талдоре, и, хотя Глориана все еще искренне поддерживает Общество следопытов, ее внимание сместилось на помощь новой императрице в укреплении своего правления.

Проверка навыков: Выступление, Общество или любые Знания, связанные с определенным городом; если этот город - Оппара, персонаж получает +2 бонус обстоятельств по проверке. Из-за своего активного участия в международной дипломатии Глориана ценит тех, кто понимает нюансы ее работы.

Крейгтон Шейн

Мастер свитков Общества следопытов - декан Общества, отвечающий за академическую подготовку агентов - эксцентричный и рассеянный эльф с длинными светлыми волосами. Несмотря на то, что он блестяще решал головоломки и взламывал коды, его странные манеры сбивают с толку многих агентов.

Проверка навыков: Оккультизм, Общество, Знания Гадания, Знания об играх или любые Знания, не входящие в Категории Общих Знаний на странице 248 Основной книги правил. Помимо любви к головоломкам и играм, Мастер свитков интересуется непонятными знаниями во всех формах.

Соррина Вестир

Соррина является мастером заклинаний Общества следопытов, ответственным за обучение посвященных тому, как владеть, распознавать магические угрозы и уклоняться от них. Это старая женщина с темно-серой кожей и серебристо-белыми волосами. Будучи беспрецедентным экспертом в своей области, Соррина также не понаслышке знает об опасностях разведки и работает над тем, чтобы правильно вооружить агентов против опасностей, с которыми они могут столкнуться.

Проверка навыков: Религия, Природа или Знания Писаря. Соррина заинтересована другими агентами с религиозными или планарными знаниями, а также теми, кто ведет тщательные записи.

Тамрин Криденс

Тамрин, полурослик с каштановыми волосами, получил несколько видимых шрамов на лице, когда отвлекал внимание и помогал освобождению нескольких десятков рабов-халфлингов в Челиаксе. С тех пор он работал от лица Клинков Свободы, в значительной степени независимой фракции, которая иногда координирует свои действия с Обществом следопытов.

Проверка навыков: Обман, Скрытность, Воровство, Знания Юриспруденции или Знания Подземелий. Тамрин с энтузиазмом обсуждает элементы маскировки и сложности искоренения работорговли.

Урвал (Фракция Зеленого Круга)

Таинственный людоящер Урвал стал неотъемлемой частью жизни Великой Ложи. Он наиболее известен своими непрошенными, но доброжелательными вторжениями, такими как проникновение в офис Крейгтона Шейна с целью оставить стопки «Хроник следопыта», исписанных исправлениями и комментариями, переупорядочиванием коллекций или рисованием проницательных астрологических карт на земле за пределами Ложи. Помимо своей признательности за порядок и точность, Урвал чувствует глубокую связь с природа и его место в ней, от мельчайшего насекомого до загадочных звезд наверху. Как лидер фракции Зеленого Круга, он собирает тех, кто хочет испытать и (точно) задокументировать природные чудеса всех видов.

Проверка навыков: Природа, Выживание или любые знания о конкретной местности. Урвал считает, что каждое живое существо по-своему относится к миру природы. По его мнению, эти связи являются частью великолепного гобелена, заслуживающего изучения, а не вмешательства, если они не приводят к таким искажениям, как нежить.

Вале Дюран

У Вале Дюрант больше опыта в борьбе с коррупцией, чем у других. Она пережила ужасное слияние с демонической плотью от рук бывшего капитана предприятия, который связал свою судьбу с лордами Бездны. После этого она отправилась в долгое путешествие, чтобы восстановить себя и избавиться

от демонического влияния. Путешествие в конечном итоге привело ее на Небеса, где она получила новую небесную форму. Теперь она возглавляет фракцию Лучезарная Клятва, опираясь на свой опыт и свою внутреннюю силу, чтобы направлять других в распространении сострадания и милосердия и оказании помощи тем, кто страдает от влияния злых сил. Это аазимарская женщина с фиолетовыми глазами и естественными золотыми узорами на лице.

Проверка навыка: Ремесло, Медицина или любой другой навык, если персонаж использует его для оказания помощи нуждающимся. Вале знает, что между разговором и действием существует большой разрыв, и ценит активных агентов.

Зарта Дралнеен

Изгнанная из Челии, когда-то известная своим гедонизмом, Зарта Дралнин была предана своей страной, получив официальное осуждение по ложным обвинениям. С тех пор она отказалась от старого образа жизни, чтобы сосредоточиться на других приоритетах. Она уже давно помогает Обществу выявлять опасные артефакты и некаталогизированные опасности в его хранилищах. В последнее время, она стояла перед выбором: продолжать преследовать свои цели в Обществе или уйти, чтобы отомстить тем, кто ее предал. После тщательного рассмотрения она решила остаться с Обществом. Она приняла новую должность главного архивариуса, предоставив ей официальные полномочия над содержимым и безопасностью обширных сокровищниц знаний и магии Великой Ложи.

Проверка навыков: Магия, Оккультизм, Академические знания или Библиотечные знания. Зарта надеется усилить ценность организации, для сохранения и защиты информации.

Часть 2: Кладбище обломков

Следуя инструкциям лидера фракции, Следопыты отправились исследовать затонувший корабль, который, возможно, восходит к вторжению Тихого Прилива в конце 40-го века. Корабль только недавно прибило к берегу и он зацепился за обломки других потерпевших крушение кораблей, частично оставив его над водой. Несмотря на нестабильную ситуацию и тот факт, что он находился над водой всего несколько недель, он стал излюбленным местом для контрабандистов. Общество следопытов организовало небольшую лодку для перевозки персонажей на затонувшее судно и обратно.

Капитан Семири Балогог - веселый полуорк с темной от солнца кожей и густыми косами черных волос, украшенными золотыми кольцами. Она предоставляет переправочные услуги для агентов Следопытов более десяти лет и любит слышать о прошлых и настоящих миссиях агентов. Возможные миссии здесь кратко описаны ниже.

Большой архив: Горм Великий Топор хотел бы, чтобы игровые персонажи узнали, какие средства использовали контрабандисты для перевозки своих товаров из Некса.

Охотники за горизонтом: Калисро Бенарри отправил персонажей, чтобы определить, является ли корабль на самом деле пережитком первоначального вторжения Тихого прилива.

Бдительная печать: Эандо Клайн хочет, чтобы игровые персонажи нашли и опознали существо на борту потерпевшего крушение корабля и решили его дальнейшую судьбу.

Дипломатия (Сбор информации)

Персонаж, который тратит около 2 часов, расспрашивая всех о недавно обнаруженном корабле, перед тем, как отправиться к нему, может попытаться пройти проверку дипломатии со СЛ 15 для сбора информации (СЛ 18 в Сабтире 3–4) со следующими результатами.

Успех: Игрок узнает о существе на корабле и узнает подсказку о его дополнительных способностях (см. **Таблицу в приложении к этой встрече** на стр. 32). Если у существа есть две особые способности, они узнают ключи к обеим.

Провал: ПК ничего не узнает об аварии.

Изучение затонувшего корабля

Расследование затонувшего корабля в основном происходит в режиме исследования. Каждый персонаж должен обратиться к GM, чтобы определить свою исследовательскую деятельность, как описано на страницах 533–535 Книги правил. Дополнительную информацию для GM по выбору режима исследования можно найти на страницах 550–552 Книги правил.

Критический провал: персонаж слышит о существе на корабле, но он узнает, что у него есть особая способность из таблицы в приложении к этой схватке, которой у него на самом деле нет.

A. Всплывшие Обломки

В своем текущем положении корабль лишь частично находится над волнами. Нижняя палуба полностью затоплена, что делает ее непроходимой. Здесь не осталось ничего важного. Верх мачт отломан, остаются только зазубренные, заболоченные пни, доходящие примерно до 15 футов над палубой; вся оснастка давно сгнила. Используйте ***Pathfinder Flip-Mat Classics: Ship*** для этой встречи; в настоящее время доступны только два средних уровня.

A1. Верхняя палуба

Обветренные доски главной палубы корабля потрескались, покоробились и полностью покрыты толстым вонючим ковром из водорослей, мха и ракушек. Влажный мусор проседает и царапается под ногами, а над головой кружат кричащие чайки. Когда-то у корабля было три мачты, но теперь они обломаны всего в нескольких футах над зазубренными перилами. Какие бы другие отличительные черты могли когда-то существовать на этом судне, они либо давно утеряны, либо совершенно не видны. Пустые дверные проемы ведут в каюты на носу и на корме, а темный проем спускается на нижний уровень.

Палуба представляет собой труднопроходимую местность из-за зарослей растительности и слоев ракушек. Вместо этого персонажи могут перемещаться по перилам с успешной проверкой Акробатики со СЛ 15 для Балансировки (СЛ 18 в Сабтире 3–4). Два шкафа в основном пусты; несколько куч мокрого дерева, которое могли быть ящиками, остались в носовой каюте, а в кормовой

каюте есть несколько фрагментов металла и дерева, которые предполагают, что когда-то она могла быть украшена более богато. Игрок, преуспевший в проверке Внимания со СЛ 17 (СЛ 20 в Сабтире 3–4), замечает необычные отметки на палубе. Это физические доказательства существования существа в области А2, поэтому точные данные зависят от способностей существа. См. Подробности в блоке характеристик существа в таблице дополнительных способностей в приложении (стр. 28 в Сабтире 1–2 или стр. 35 в Сабтире 3–4)

А2. Грузовой отсек Средний

Острые лучи солнечного света проникают сквозь трещины в главной палубе, создавая тусклый свет в этом грузовом отсеке. Хотя первоначальное вооружение корабля теперь представляет собой не более чем сгнившие баллисты, в этой области видны признаки недавней активности, в том числе неповрежденные транспортные ящики, недавно сломанный ящик и слабые следы на скользкой растительности, растущей над палубой. Деревянные двери в лучшем состоянии, чем остальная часть корабля, стоят на севере и юге, но лестница, ведущая дальше вниз, теперь ведет только в темную грязную воду.

Пол грузового отсека также представляет собой сложную местность из-за скользких водорослей под ногами. Недавно контрабандисты заменили двери на этом уровне, так как предыдущие сгнили.

Существо: Под лестницей на верхнюю палубу прячется своеобразная конструкция из Кузни Плоти Некса. Он был доставлен в Авессалом в одном из транспортных ящиков, но недавно был освобожден. С тех пор он отогнал контрабандистов, использовавших корабль.

Сделайте бросок по **Таблице 3: Темперамент и поведение существа из Кузни Плоти** на странице 11, чтобы определить, что заставляет Кузницу Плоти атаковать и как ее можно убедить остановиться. Персонаж может распознать темперамент существа с помощью успешной проверки СЛ 15 на Проницательность (СЛ 18 в Сабтире 3–4).

Бдительная печать: игровым персонажам не обязательно сражаться с существом. Избежать его, временно усмирить или отпугнуть - все это рабочие варианты во многих случаях, хотя игровые персонажи должны будут решить, как лучше всего обращаться с существом, учитывая его поведение и способности. См. **Таблицу** на стр. 11 для получения дополнительной информации. СЛ всех проверок навыков - 15 (СЛ 18 в Сабтире 3–4).

Сабтир 1–2

ОТРОДЬЕ ИЗ КУЗНИЦЫ ПЛОТИ СУЩЕСТВО 3

Страница 32

Инициатива Внимание +6

Сабтир 3–4

ПРОТАТИП ИЗ КУЗНИЦЫ ПЛОТИ СУЩЕСТВО 5

Страница 39

Инициатива Внимание +9

Исследование грузового отсека: после того, как конструкция будет нейтрализована, персонажи могут исследовать остальную часть грузового отсека. Персонаж может идентифицировать следы существа из Кузницы Плоти на сломанном ящике.
При успешной проверке Общества со СЛ 13 (СЛ 16 в Сабтири 3–4), в то время как персонаж, преуспевший в проверке Внимания со СЛ 15 (СЛ 18 в Сабтири 3-4) при осмотре обломков находит грузовой манифест с подробным описанием происхождения нексианского существа.
Большой архив: в неповрежденных ящиках хранится различная мебель. Игрок, который исследует эту мебель и преуспевает в проверке Обмана или Воровства со СЛ 15 (СЛ 18 в Сабтире 3–4), обнаруживает несколько тонких отсеков в мебели размером примерно с книгу: ящики с фальшивым дном, скрытые карманы в подушках сидений, и тому подобное. Эти детали помогают удовлетворить любопытство Горма Великого Топора относительно того, как велась контрабанда.

Контрабандисты обустроили этот простой спальный уголок для ночей, которые они проводят на корабле. Их здесь не было с тех пор, как конструкция вырвалась. В сундуках хранится простая одежда и личные вещи.

Сокровище: Контрабандист оставил пару магических талисманов завернутых в вонючую, покрытую коркой соли тряпку. Это два *Кулона плачущего ангела* в Сабтир 1–2 или два *Хоботока кровососа* в Сабтир 3–4. Это сокровище представляет собой 2 набора сокровищ. Игроки получают эти наборы, если побеждают существо из кузницы плоти в бою или более мирными средствами.

A4. Навигационная комната

Пол этой каюты был очищен от водорослей, присутствующих повсюду на корабле, а в центре комнаты поставлен простой стол, вокруг которого расположено несколько стульев. На кормовой стене большой резной герб виден даже несмотря на износ элементов. Над гербом висит старинный фонарь, слабо освещая разбросанные по столу бумаги.

Изменение столкновения A2

Сделайте следующие корректировки для стола с более чем четырьмя игроками.

Оба сабтира: добавьте вторую способность из таблицы дополнительных способностей в нижней части блока характеристик (см. Стр. 32 для Сабтира 1–2 или стр. 39 для Сабтира 3–4).

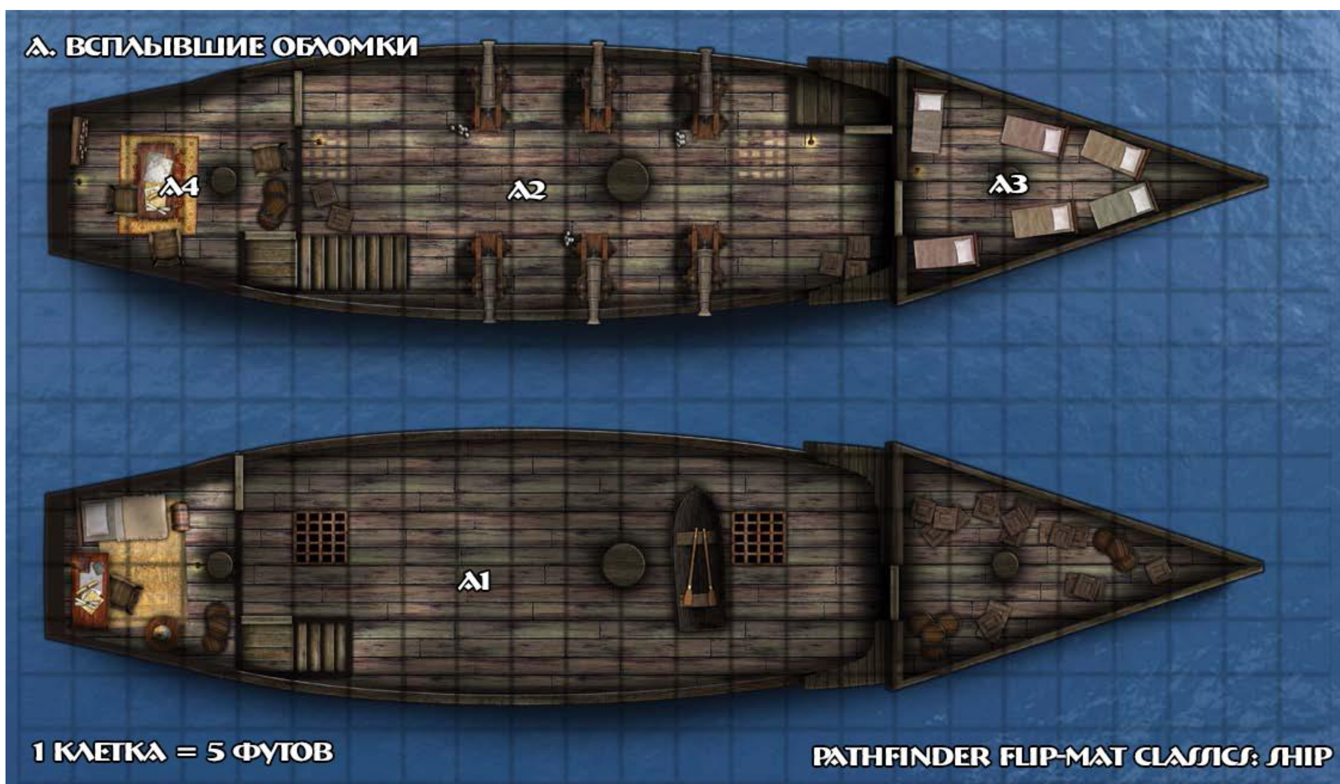
Содержимое этой комнаты представляет интерес для миссий двух фракций.

Большой архив: ПИ, успешно прошедший проверку Внимания со СЛ 15 (СЛ 18 в Сабтире 3–4) для поиска документов на столе, обнаруживает два интересных предмета. Первый - это пачка инспекционных документов, подтверждающих экспорт ящиков с грузами из нексианской столицы Квантиума. Другой представляет собой серию финансовых отчетов, включая заметки о крупных суммах, выплаченных тому же лицу, чье имя указано в инспекционных документах, - явное указание на взяточничество. Это вызовет интерес для Горма Великого Топора.

Охотники за горизонтом: герб на кормовой стене - это фактически знак талданского флота, который персонаж может вспомнить, пройдя успешную проверку Общества со СЛ 15 (СЛ 18 в Сабтире 3–4). Более пристальный осмотр фонаря показывает, что на самом деле это не простой факел, а *вечно горящий*, который превратили в фонарь, а стекло фонаря можно перемещать, чтобы изменить цвет света, который он излучает. Возраст фонаря и его многоцветная функция в сочетании с очевидными знаками различия Талдана, вырезанными здесь на стене, убедительно свидетельствуют о том, что корабль на самом деле является пережитком первоначального вторжения *Тихого Прилива* - свидетельство, которое Калисро Бенарри хочет, чтобы персонажи нашли. К сожалению, отремонтировать корабль в достаточной степени, чтобы отправить его обратно в гавань, вероятно, выходит за рамкинынешних возможностей игровых персонажей.

Таблица 3: Темперамент и поведение существ из Кузни плоти

D6	Темперамент	Поведение
1	Накопления	Существо спрятало небольшой клад блестящих предметов, найденных с корабля, в остатках своего ящика. Он прерывает атаку и отступает к своему кладу, если игровые персонажи предлагают ему что-нибудь подходящее блестящее (например, несколько монет, оружие или аналогичный предмет).
2	Одиночество	Грубая копия существа была собрана рядом с остатками его ящика. Персонаж, успешно прошедший проверку Дипломатии, чтобы произвести впечатление на существо, может относиться к мирным намерениям; затем существо незаметно сопровождает отряд на все оставшееся время на корабле.
3	Любопытство	Стены грузового отсека нехудожественно поцарапаны, чтобы напоминать панораму Авессалома. Игрок, преуспевший в проверке Знаний Общества или Авессалома, может предоставить достаточно информации о городе, чтобы удовлетворить интересы существа.
4	Голод	В углу валяются обглоданные кости морских птиц. Персонажи могут отвлекать существо, предлагая ему дневную еду в любой форме (например, походные пайки, тела других существ или рыбу, пойманную с колоды).
5	Скука	Судно, очевидно, неоднократно обыскивали, и все похожие предметы аккуратно сложены там, где они были найдены. Существо может быть развлечено успешной проверкой выполнения, любым компьютером, предоставившим ему письменные тексты, или использованием любых визуальных иллюзий для создания интересной сцены.
6	Ярость	Мебель и ящики в грузовом отсеке разбиты. Существо нельзя усмирить ненасильственными средствами.


A. ВСПЛЫВШИЕ ОБЛОМКИ
A4
A2
A3
A1
1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ
PATHFINDER FLIP-MAT CLASSICS: SHIP

Часть 3: Район Лепестков

Таввар Хамавси и ее исследования были главной темой разговоров в Коллегии Тайн в течение последних нескольких недель. Она работала над ритуалом, чтобы создать частично реальные теневые иллюзорные проявления воспоминаний людей, мест и вещей. Частично недовольство, присущее ее работе, связано с возможностью извлечения воспоминаний у людей для и демонстрации их посторонним. Однако большее беспокойство вызывает то, что ритуал вытягивает непредсказуемое количество теневой энергии из Плана Тени, которая может увлечь за собой другую энергию или существ. Она тестирует эффекты ритуала в музее Блакроса, как из-за давней связи этого места с Планом Тени, так и из-за того, что в музее есть сложная серия оберегов и защитных мер для защиты от различных сверхъестественных происшествий.

Возможные миссии здесь кратко описаны ниже
Альянс посланников: Фола Барун отправила группу, чтобы определить, могут ли Таввар и ее исследования быть полезными для Общества следопытов, и, возможно, завербовать ее.

Большой Архив: Горм Великий Топор хочет, чтобы игровые персонажи раздобыли копии нидальских текстов, которые Таввар использовала в своих исследованиях.

Бдительная печать: Эандо Клайн попросил игровых персонажей определить, находятся ли ритуалы, которые изучает Таввар, под контролем или они слишком опасны и их необходимо остановить.

Дипломатия (сбор информации)

Игроки могут найти место проведения ритуальных экспериментов Таввара, поспрашивая в Коллегии Тайн. Персонаж, который пытается пройти проверку дипломатии со СЛ 17 для сбора информации (СЛ 20 в Сабтире 3–4), получаетт следующие результаты.

Успех: ПИ узнают, что Таввар работает над ритуалом в течение нескольких дней в музее после обычных часов работы, и ей помогают некоторые помощники. Ее коллеги добавляют комментарий, который намекает на ее личностный недостаток, определенный в таблице «Ритуальные недостатки и решения» в приложении к этой встрече.

Провал: ПИ узнает, что Таввар работала над ритуалом в течение нескольких дней в музее после его обычных часов работы.

Критический провал: ПИ все еще узнает, что Таввар работала над ритуалом в течение нескольких дней в музее после обычных часов работы, с некоторыми помощниками, помогающими ей. Ее коллеги добавляют комментарий, намекающий на неправильный изъян личности, выбранный из таблицы «Ритуальные недостатки и решения» в Приложении.

B. Музей Блакроса

Когда группа прибывает в музей в нерабочее время, они обнаруживают, что входная дверь закрыта, но не заперта. Единственный сотрудник, Чайрон, убирает музей, обслуживает экспонаты и работает привратником Таввар и ее помощников. Если персонажи не особо скрытны, он замечает их, либо приветствуя их у двери (если они постучат), либо спотыкаясь о них после того, как они вошли в сам музей. В любом случае Чайрон разрешает им доступ к объекту; им нужно только каким-то образом продемонстрировать свою принадлежность к Обществу, например, размахивая путеводителем, предъявляя документы от любого из лидеров фракции или даже называя лидера фракции, который послал их для расследования ритуала. Он направляет группу к ненавязчивой лестнице в северо-восточном углу музея, объясняя, что Таввар проводила свои исследования на третьем этаже. Персонажи достигают второго этажа в восточной части музея рядом с ванными комнатами. Его несколько беспокоят странные проявления в музее, но он предполагает, что Таввар держит ситуацию под контролем. Используйте раскладушку *Pathfinder: Музей* для этой встречи; пока персонажи проходят через первый этаж, все проходят на втором и третьем этажах (на обратной стороне карты). Высота потолков в музее Блакроса составляет 15 футов, а стены выложены каменной кладкой. Ночью в музее нормальное освещение, благодаря десяткам заклинаний непрерывного пламени, подвешенных в подвесных жаровнях.

B1. Офисы сотрудников

Каждый из этих офисов заперт и пуст. На самой южной двери висит небольшой медный плакат с надписью «Найджел Алдайн, хранитель». ПИ, которые настаивают на том, чтобы взломать дверь в любой из офисов (Твердость 5, ПЗ 20, ПП 10; каждый имеет средний замок, требующий четырех успешных проверок Воровства со СЛ 25, чтобы Взломать замок) находят только обычную документацию о текущих выставленных объектах,

планы будущих музейных экспонатов и тому подобное.

В2. Лекционный зал

Это длинное узкое помещение вмещает около тридцати гостей, все кресла обращены к низкой сцене в южном конце зала. На первый взгляд комната кажется пустой, но мгновение спустя кажется, что тени публики все еще заполняют плюшевые сиденья. По комнате проносится холодный сквозняк, и с трибуны эхом разносится шепот. «… и вместо того, чтобы заниматься ответственным контролируемым изучением кодовой книги, Яргос Гилл решил - неосмотрительно - просто выполнить перечисленные в ней сигналы…» Голос затихает и снова наступает тишина.

Теневые проявления в этой комнате изображают фрагменты недавней лекции о Яргосе Гилле и вторжении Тихого прилива за десять лет до этого - побочный эффект ритуала, проводимого на третьем этаже музея. Если игровые персонажи задерживаются, они могут услышать, как голос передает дополнительные фрагменты, такие как «... шесть вспышек красного света, чтобы начать атаку на зернохранилище ...» и «... ауры тишины, чтобы прервать работу органа в соборе ... »Эти лакомые кусочки точно описывают непреднамеренную активацию атаки Черного Эшелона на Абсалома в 4708 году от ОА., но в остальном они не представляют особого интереса для ПИ. С теневыми проявлениями никак нельзя взаимодействовать.

В3. Зал колдовства

Вдоль стен этой комнаты висят страницы книги заклинаний в тщательно обрамленных рамах, а в центре комнаты в маленьких витринах стоят жуткие реликвии. В дальнем углу, теней больше, чем в остальной части комнаты, и кажется, что шумная женщина полуорк стоит там, окруженная смутными фигурами, приветствия новичков. Голос у нее тонкий и пронзительный, но до жути знакомый. «- Поздравляю! Позвольте мне немного приправить этот пунш для вас—чтобы отпраздновать, конечно!”

Страницы книги заклинаний и экспонаты являются немагическими копиями подлинных артефактов, которые сами надежно заперты в хранилищах в подвале музея. Ритуал Таввара вызывает здесь теневое проявление собственных воспоминаний игровых персонажей, показывая им намек на их разговор с Калисро Бенарри из Части 1 этого сценария. Если группа задерживается в этой комнате, они также могут видеть отголоски своих разговоров с другими участниками вечеринки. Проявления, подобные тем, что находятся в области В2, никак не взаимодействуют с персонажами.

В4. Зал легендарных зверей

В центре этой обширной галереи выставлена гигантская рептилия, свирепо взирающая на коллекцию таксидермических животных и монстров. Тени мелькают между витринами, извилистые и шаркающие фигуры напоминают музейных посетителей. Затем далекий крик эхом отражается от стен, когда тень чучела медведосыча набрасывается на одного из призрачных посетителей своими когтями. Тень тираннозавра в центре комнаты отходит со своего места и хватает зубами туманный силуэт другого существа, откидывая голову назад и, кажется, проглатывая свою еду почти целиком. Другие тени рычат и шипят, борясь между собой, в то время как теневые гости паникуют и бегут к выходу.

Хотя это наиболее реальное проявление тени на этом этаже, изображения и звуки в этой области все же не могут нанести вред персонажам. В конце концов, существа пытаются охотиться на собственные тени персонажей; хотя это не имеет механического эффекта, это может очень легко расстроить персонажей и побудить их поспешить найти Таввару в области В5.

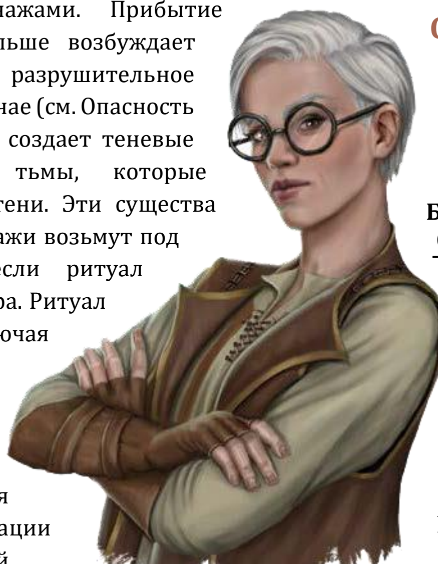
5. Третий этаж

Средний 1 или Сложный 3

Гудящие голоса эхом разносятся от стен из красного дерева и гипсового потолка этого роскошной комнаты. Роскошная мебель была сдвинута по бокам комнаты, освободив место для жутких знаков и мистических приборов, аккуратно уложенных на плюшевом ковре. Комната кажется приглушенной и тусклой, несмотря на хрустальную люстру над головой, и ледяной холод пронизывает пространство вместе с металлическим запахом. Здесь явно проводится ритуал, но не похоже, что он работает по плану. Темная энергия вырывается из извилистой бреши в центре комнаты, и нечеткие фигуры порхают и бегают по стенам.

Когда игровые персонажи достигают третьего этажа, они попадают в действующий ритуал - ритуал, который прошел не по плану.

Существа: Таввар стоит во главе круга, ее лицо искривлено в решительной гримасе, в то время как ее помощники отчаянно продолжают свои жесты и пения. Ритуал явно утомляет их, и они слишком заняты ритуалом, чтобы каким-либо образом взаимодействовать с персонажами. Прибытие игровых персонажей еще больше возбуждает тени, заставляя его ускорить разрушительное окончание, чем в противном случае (см. Опасность ниже). В свою очередь, ритуал создает теневые пучки, аморфные сгустки тьмы, которые цепляются за существующие тени. Эти существа исчезают, если игровые персонажи возьмут под контроль ритуал, но не если ритуал завершится из-за смерти Таввара. Ритуал окутывает всех участников, включая персонажей, которые пытаются его подавить. При этом Таввар и ее помощники могут получить ранения или даже погибнуть. Более подробная информация об этой ситуации представлена в разделе этой встречи в Приложениях на стр. 33 (стр.40 в Подтире 3–4).



Тавор Хамавси

Опасность: Ритуал, который проводит Таввар, опасно вышел из-под контроля из-за недостатков, вызванных одной из личных слабостей Таввара. Эта черта личности определяется случайным образом с помощью **таблицы Недостатков ритуала и решений** в Приложении; кроме того, в таблице перечислены навыки, которые ПИ могут использовать для преодоления слабости и выполнения ритуала. Если в какой-то момент комбинации ПИ и ритуалистов удается взять под контроль все недостатки ритуала, ритуал восстанавливается и больше не представляет угрозы.

Сабтир 1-2

ИСПОРЧЕНЫЙ РИТУАЛ **ОПАСНОСТЬ 2**

Страница 33
Инициатива Скрытность +0

ПУЧОК ТЬМЫ **СУЩЕСТВО 0**

Страница 33
Инициатива Действует в конце хода ритуала

Изменение столкновения B5

Сделайте следующие корректировки для стола с более чем четырьмя игроками.
Оба сабтира: За каждого игрока свыше четырех, добавьте один дополнительный недостаток к ритуалу.

Сабтир 3–4

СИЛЬНО ИСПОРЧЕНЫЙ РИТУАЛ
ОПАСНОСТЬ 5

Страница 40
Инициатива Скрытность +0

БОЛЬШОЙ ПУЧОК ТЬМЫ
СУЩЕСТВО 3

Страница 40
Инициатива Действует в конце хода ритуала

После ритуала: после того, как ритуал завершен и все сохраняющиеся угрозы устранены, игровые персонажи могут поговорить с Таввар (при условии, что она выживет). Их разговоры и цели различаются в зависимости от того, какую миссию они выполняют.

Альянс посланников: Фола Барун хочет, чтобы игровые персонажи определили, может ли Таввар и ее исследования быть полезными для Общества следопытов, и, если да, нанять ее. Если игровые персонажи решают, что хотят нанять Таввара, исследователь с благодарностью принимает приглашение; если нет, Фола довольна их оценкой ситуации. Если Таввар погибает во время ритуала, Фола принимает это как доказательство того, что ее исследования были слишком опасны, чтобы принести пользу Обществу.

Большой архив: ПИ были отправлены за копией текста, который использовал Таввар. Она выражает нерешительный протест, но признает, что персонажи только что спасли ей жизнь, и она готова поделиться с ними информацией о ее исследованиях. Если Таввар погибнет во время ритуала, игровые персонажи могут просто забрать тексты.

Бдительная печать: Эандо Клайн хочет, чтобы игровые персонажи определили, достаточно ли опасны исследования Таввара, чтобы их нужно было изолировать. Если они решат, что ее работа слишком опасна, чтобы оставить их, они, конечно, могут просто позволить ритуалу идти своим чередом. Если ритуал завершен, Таввар настолько потрясена, что

игровые персонажи могут легко убедить ее, что в ее собственных интересах отказаться и скрыть свои исследования. Что бы ни решили ПИ, Эандо поддерживает их решение.

Сокровище: Таввар использовала теневой эликсир как фокусировку для ритуала, и эликсир остался невредимым. Это *Малый эликсир туманной формы* (или *Средний эликсир туманной формы* в Сабтире 3–4). Игроки вернувшие этот эликсир, получают 2 набора сокровищ, если они либо спасают Таввар, либо не могут спасти Таввар, но побеждают тени, призванные ритуалом, и делают музей безопасным.



B. МУЗЕЙ БЛАКРОСА
B1
B1
B1
B1
B2
B3
B4
3RD FLOOR
B5
1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ
PATHFINDER FLIP-MAT CLASSICS: MUSEUM

Часть 4: Квартал Пропасти

Поместье Маведарус было построено несколько поколений назад, и череда исчезновений и смертей внутри и вокруг дома началась еще до того, как строительство было завершено. Несмотря на постоянные инциденты, дом несколькo поколений оставался во владении первой семьи челийцев, пока он не был заброшен после землетрясения, которое потрясло Авессалома в 4698 году от ОА., в результате чего большая часть Белдринского Утеса ушла под воду. Пара, проживающая здесь в то время, пропала без вести в результате землетрясения. Хотя спасатели так и не нашли тела, они нашли множество других в его стенах. Когда в результате серии несчастных случаев погибло достаточно спасателей, дом просто закололи и покинули. Дом давно наводнили множество привидений. Кроме того, эксцентричные действия владельцев привели к вливанию негативной энергии, которая оживляет трупы, чтобы атаковать любого, кто слишком долго задерживается в этом месте. Используйте Таблицу 4: «Призрачное прошлое», чтобы определить, чем занимались хозяева. Эти практики сильно влияют на природу навождения

Возможные миссии здесь кратко описаны ниже.

Альянс посланников: Фола Барун послала игровых персонажей найти и вернуть труп павшего жреца Фаразмы**,** находящегося в глубине дома, надеясь успокоить их души.

Большой архив: Горм Великий Топор поручил персонажам определить, что произошло в доме, что стало причиной его легендарного наваждения.

Охотники за гаризонтом: Калисро Бенарри хочет, чтобы игровые персонажи пережили ночь в доме в качестве доказательства храбрости и для получения увлекательной истории, хотя уничтожение призраков сделало бы такую же великолепную историю.

Таблица 4: Призрачное прошлое

d6	Практика владельцев
1	Поклонники архидьявола приносившие в жертву невинных
2	Кукольные мастера
3	Алхимические экспериментаторы пытавшиеся создать эликсир молодости
4	Работорговцы хранившие здесь свой «товар»
5	Криминальные авторитеты, избавлявшиеся от тел
6	Заблудшие Фаразмиты хранящие неспокойных мертвецов, пока их не похоронят должным образом

Дипломатия (сбор информации)

Игрок, который 2 часа расспрашивает о доме, может попытаться выполнить проверку Дипломатии со СЛ 15 для сбора информации (СЛ 18 в Сабтире 3–4) со следующими результатами в зависимости от его проверки.

Успех: ПИ слышит слух о последних владельцах дома и их незаконных действиях, как определено в Таблице 4: Призрачное прошлое. Это дает им бонус обстоятельств +2 к любым проверкам навыков, чтобы определить природу призрака в области C2.

Провал: Персонажи ничего не узнает о доме с привидениями.

Критический провал: персонаж слышит неверный слух о последних владельцах дома, выбранных из перечисленных в Таблице 4: Призрачное прошлое.

C. Поместье Маведарус

Поместье Маведарус когда-то представлял собой грандиозное трехэтажное строение с верандой на крыше и ухоженной территорией. Теперь остался стоять только первый этаж, второй и третий этажи обрушились во время землетрясения, и за годы забвения территория превратилась в дикий беспорядок.

Используйте Карту Pathfinder: дом с привидениями (лицевая сторона) для этого места.

Изначально потолки были на высоте 15 футов над головой, хотя во многих местах комнаты просто открыты небу. Лестницы заканчиваются на высоте 5-10 футов от земли, хотя ясно, что когда-то они поднимались дальше. Те немногие двери, которые остаются на петлях, хрупкие и незаперты. В этом доме с привидениями есть несколько простых опасностей. Персонаж, который выполняет Поиск и преуспевает в проверке Внимания против скрытного СЛ опасности, замечает опасность до того, как ПИ ее активируют.

C1. Бывший Главный Вход

Этот старый дом, возможно, когда-то вызывал уважение и зависть у своих соседей, но оставшаяся история трескается и рушится. Какие бы верхние этажи ни были когда-то, они уже давно рухнули, разбросав камни и мусор по садам, которые стали дикими и заросшими. Две изогнутые лестницы ведут на широкую веранду без перил. Два отверстия,

Таблица 5: Природа призрака

Владельцы	Призрачные проявления
Поклонники архидьявола	Запах серы и звук пения на Инфернальном (ПИ, который понимает Инфернальный или преуспевает в проверке Религии СЛ 10, Знаниях Ада или Знаниях Мефистофеля, опознает пение как молитву Мефистофелю)
Создатели кукол с душой	Плоть, отслаивающаяся от гниющих рук, обнажает гладкий фарфор под ней (персонаж, преуспевший в проверке Ремесла или Оккультизма со СЛ 10, понимает, что это связано с умением связывать кукол с душой)
Алхимические экспериментаторы	Химический запах подавляет гниль, и на руках можно увидеть точные хирургические порезы (персонаж, успешно прошедший проверку Ремесла или Медицины со СЛ 10, понимает, что и то, и другое относится к медицине, но неестественно)
Работорговцы	На запястьях все еще тяжелые кандалы
Преступные авторитеты	Руки татуированы, а на некоторых полностью отсутствуют пальцы (персонаж, успешно прошедший проверку СЛ 10 Общество или Знания Преступности, даст понимание, что это следы банд, действующих до землетрясения)
Заблудшие Фаразмиты	Запах ладана остается, когда призрак исчезает (персонаж, преуспевший в проверке Религии или Знания Фаразмы со СЛ 10, распознает запах похорон Фаразмитов)

которые когда-то могли быть дверьми, ведут в слабые остатки солнечной терасы, а еще две двери ведут дальше в скрипящий дом. От конструкции исходит запах гнили и разложения.

C2. Ветхий зал

Плиточный пол, богато украшенные колонны и широкие лестницы этого когда-то грандиозного зала отчетливо напоминают талданскую эстетику, хотя убранство сильно пострадало за последние годы. Мраморная плитка на полу потрескалась и стала грязной, а скульптуры на стенах разбиты. Ни одна из трех лестниц не поднимается выше уровня головы, прежде чем резко обрывается, обломки упавших верхних ступеней рассыпаны по полу.

Опасность: в этом зале проявляется привидение, характеристики которого зависят от характера владельцев дома и их поступков. Эти эффекты подробно описаны в таблице ниже.

Сабтир 1–2

ЦАРАПАЮЩИЕ РУКИ **ОПАСНОСТЬ 2**

ЯВЛЕНИЕ

Скрытность СЛ 20 (обучен) услышать царапанье под половицами

Описание Иллюзорные руки поднимаются из половиц, царапают ноги своей жертвы и оставляют настоящие раны.

Отключение Религия СЛ 16 (обучен) изгоняет духов

Царапающие руки ⤾ (сакральное, иллюзия, ментальное)

Срабатывание Существо проходит через область C2 второй раз за 24 часа.

Эффект Призрачные гниющие руки появляются из пола под целью, царапая им ноги. Внешний вид рук варьируется в зависимости от проявления призрака (**см. Таблицу 5: Природа призрака выше**). Руки наносят рубящий урон 4d6 и постоянный урон кровотечением 2d6 (базовый спасбросок Воли со СЛ 17). Если существо получает какой-либо урон от призрака, когти оставляют раздирающие раны на ногах цели, снижая их сухопутную скорость на 10 футов (минимум 5 футов), пока цель не восстановится до максимального HP.

Перезарядка Духи остаются, возвращаясь в убежище каждую полночь, пока истинная история того, что здесь произошло, не станет достоянием общественности.

Сабтир 3–4

ЦАРАПАЮЩИЕ **ОПАСНОСТЬ 4**

ЯВЛЕНИЕ

Скрытность СЛ 23 (обучен) услышать царапанье под половицами

Описание Иллюзорные руки поднимаются из половиц, царапают ноги своей жертвы и оставляют настоящие раны.

Отключение Религия СЛ 20 (обучен) изгоняет духов

Царапающие руки ⤾ (сакральное, иллюзия, ментальное) **Срабатывание** Существо проходит через область C2 второй раз за 24 часа.

Эффект Призрачные гниющие руки появляются из пола под целью, царапая им ноги. Внешний вид рук варьируется в зависимости от проявления призрака (см. **Таблицу 5: Природа призрака** выше). Руки наносят рубящий урон 4d6+10 рубящего урона и постоянный урон кровотечением 4d6 (базовый

Таблица 6: Скрытые записи

Владельцы	Призрачные проявления
Поклонники архидьявола	Религиозный текст архидьявола Мефистофеля (озаглавленный «Три лжи»), переполненный примечаниями.
Создатели кукол с душой	Описание схемы кукол привязанных к душе
Алхимические экспериментаторы	Частичные рецепты, включающие в себя части разумных существ в качестве ингредиентов.
Работорговцы	Списки рабов и договоров продажи
Преступные авторитеты	Местоположение принадлежащих им преступных предприятий (давно устарели)
Заблудшие Фаразмиты	Молитвенники для успокоения беспокойных мертвецов, а также список мест, где были обнаружена неопределенная нежить.

спасбросок Воли СЛ 21). Если существо получает какой-либо урон от призрака, когти оставляют раздирающие раны на ногах цели, снижая их сухопутную скорость на 10 футов (минимум 5 футов), пока цель не восстановится до максимального ПЗ.

Перезарядка Духи остаются, возвращаясь в убежище каждую полночь, пока истинная история того, что здесь произошло, не станет достоянием общественности.

С3. Гостиная

Все, что когда-то было в этой комнате, теперь валяется на мокром полу в беспорядке: разорванные страницы, обрывки ткани и расколотые остатки мебели. Двери в северной и восточной стенах накренены, но дверь на юг сорвана с петель.

Сокровище: ПИ, который преуспевает в проверке Внимания со СЛ 15 (СЛ 18 в Сабтире 3–4), пока Обыскивает эту комнату, находит скрытый отсек в стене за рухнувшим книжным шкафом, в котором находится стопка заметок о работе владельцев (см. **Таблицу 6: Скрытые записи** ниже).

Гораздо более очевидным в этой комнате является светящееся *малое зелье исцеления*. В Сабтире 3–4 сияющее сокровище - это *жезл исцеления*. Этот магический предмет представляет собой 2 набора сокровищ. Игроки получают эти связки сокровищ, если они преуспеют в назначенной им миссии в доме с привидениями.

С4. Исследовательская

Плющ опутал пустую оконную раму, принося в эту комнату в прохладную тень. Низкая полка, деревянная покоробленная и потрескавшаяся, стоит у южной стены, а в восточной части комнаты перевернут и разбит стол.

Опасность: бесчисленные души невинных людей, погибших в этом доме за эти годы, проявляются в этой комнате в виде дезориентирующего шепота. Содержание их перешептывания и лепета зависит от характера владельцев дома, как это подробно описано в Таблице 7: Ропот потерянных ниже.

Персонаж, который совершает Поиск и преуспел в проверке Внимания против скрытного СЛ призрака, замечает его шепот до того, как персонажи входят в зону призрака.

Сабтир 1–2

ШЕПЧУЩИЕ ДУХИ **ОПАСНОСТЬ 2**

ЯВЛЕНИЕ

Скрытность СЛ 20 (обучен) услышать шепот на расстоянии

Описание Потерянные духи шепчут, заново переживая свои последние мгновения, готовые втянуть живых в свою иллюзию.

Отключение СЛ Религии 16 (обученный), чтобы подавить духов, или СЛ Выступление 16 (обученный), чтобы заглушить их

Соблазнительный шепот ⤾ (слуховой, божественный, эмоции, чары, ментальный) **Срабатывание** Несколько существ остаются в области С4 более 6 секунд. **Эффект** Шепот становится все более настойчивым, пока каждый персонаж в комнате не попытается Пройти спасбросок Воли СЛ 18. При неудаче существо в замешательстве на 1 раунд (или на 1d6+1 раунд при критической неудаче). И слышимый шепот, и

бормотание смущенных связаны с происхождением призрака (см. **таблицу 7: Шепот потерянных** на стр.22)

Перезарядка Духи остаются, возвращаясь в убежище каждую полночь, пока истинная история того, что здесь произошло, не станет достоянием общественности.

Сабтир 3–4

ШЕПЧУЩИЕ ДУХИ **ОПАСНОСТЬ 4**

ЯВЛЕНИЕ

Скрытность СЛ 23 (обучен) услышать шепот на расстоянии

Описание Потерянные духи шепчут, заново переживая свои последние мгновения, готовые втянуть живых в свою иллюзию.

Отключение СЛ Религии 19 (обученный), чтобы подавить духов, или СЛ Выступление 19 (обученный), чтобы заглушить их

Соблазнительный шепот ⮌ (слуховой, божественный, эмоции, чары, ментальный) **Срабатывание** Несколько существ остаются в области C4 более 6 секунд. **Эффект** Шепот становится все более настойчивым, пока каждый персонаж в комнате не попытается Пройти спасбросок Воли СЛ 21. При неудаче существо в замешательстве на 1 раунд (или на 1d4+2 раунд при критической неудаче). И слышимый шепот, и бормотание смущенных связаны с происхождением призрака (см. **таблицу 7: Шепот потерянных** ниже)

Перезарядка Духи остаются, возвращаясь в убежище каждую полночь, пока истинная история того, что здесь произошло, не станет достоянием общественности.

C5. Кухня

Только один старый рабочий стол все еще стоит в углу этой комнаты, хотя глиняные фрагменты печи и ржавый металл позволяют предположить, что когда-то это была кухня. Потолок полностью провалился, и теперь эта комната открыта небу. Двери находятся в восточной и западной стенах.

C6. Столовая

Мебель в этой некогда прекрасной столовой была раздавлена обломками, падающими с этажей выше. То, что осталось, влажное и по большей части понять что это было нельзя.

C7. Кабинет

В восточной стене этой обширной гостиной стоит большой, давно остывший камин, но вся мебель сгнила. В воздухе витает смрадный запах плесени. Потолок над головой рухнул, и комната теперь открыта небу. Пол в южном конце комнаты последовал примеру, оставив зияющую дыру в темноту.

Опасность: половицы в этой области медленно гниют снизу, оставляя то, что кажется обычным полом, но на самом деле это просто труха. Пол обрушивается под любым существом, которое движется в область, отмеченную пунктирным квадратом на карте (стр. 24). После обрушения квадрата пола опасность распространяется на соседние квадраты в этой комнате.

Таблица 7: Шепот потерянных

Владельцы	Шепот и лепет
Поклонники архидьявола	Отчаянная похвала Мефистофелю
Создатели кукол с душой	Мольба "не заставляйте меня снова возвращаться в куклу"
Алхимические экспериментаторы	Безумные мольбы о том, что они больше не хотят жить вечно
Работорговцы	Просьбы отпустить их на нескольких языках
Преступные авторитеты	Обещание больше не связываться с семьей
Заблудшие Фаразмиты	Вздыхая, прося, чтобы его упокоили

Сабтир 1–2

КРОШАЩИЙСЯ ПОЛ **ОПАСНОСТЬ 0**

ЛОВУШКА **МЕХАНИЧЕСКАЯ**

Скрытность СЛ 12

Описание По краям ямы еще больше гниющих досок которые вот вот готовы соскользнуть.

Отключение Ремесло СЛ 14 чтобы укрепить балки

Ловушка ⮌ **Активация** Существо ходит рядом с ямой. **Эффект** существо падает и получает урон от падения (обычно 3 дробящего урона) плюс колющий урон 2d6 от приземления на сломанные доски. Это существо может попытаться схватиться за край, чтобы не упасть; СЛ для Лазания по стенам или захвата 14.

Перезарядка По мере того, как повреждение пола распространяется, области, прилегающие к новой яме, становятся новыми областями этой опасности.

Сабтир 1–2

РУШАЩИЙСЯ ПОЛ **ОПАСНОСТЬ 2**

ЛОВУШКА **МЕХАНИЧЕСКАЯ**

Скрытность СЛ 14

Описание По краям ямы еще больше гниющих досок которые вот-вот готовы соскользнуть.

Отключение Ремесло СЛ 16 чтобы укрепить балки

Ловушка ⤾ **Активация** Существо ходит рядом с ямой. **Эффект** существо падает и получает урон от падения (обычно 3 дробящего урона) плюс колющий урон 4d6 от приземления на сломанные доски. Это существо может попытаться схватиться за край, чтобы не упасть; СЛ для Лазания по стенам или захвата 18.

Перезарядка По мере того, как повреждение пола распространяется, области, прилегающие к новой яме, становятся новыми областями этой опасности.

Альянс посланников: Тело человека, которого ищут игровые персонажи, находится на дне ямы-ловушки в области C7, он провалился через ослабленные половицы и погиб от полученных травм. Игроки должны вернуть это тело, весом 6. В дополнение к религиозному символу Фаразма, на теле находится кусок погребального ладана Фаразмита. Персонаж, преуспевший в проверке Религии со СЛ 10 (СЛ 12 в Субтире 3–4), знает, что он может сжечь этот блок ладана и выразить свои соболезнования духу священника, чтобы успокоить его душу. Кроме того, игровые персонажи могут перевезти труп в любую из церквей Фаразмы в Авессаломе, где духовенство может похоронить своего коллегу.

Покидая поместье: когда персонажи завершили свою миссию, они могут доложить лидеру фракции.

Альянс посланников: если игровые персонажи упокаивают дух родственника Следопыта, Фола Барун хвалит их заботу о своих товарищах-агентах. Если они просто забирают тело, она отмечает, что сострадание часто подразумевает превышение минимума, который от вас требуется. Тем не менее, она признает, что ПИ технически выполнили свою миссию. В случае, если игровые персонажи вообще не могут забрать тело, она искренне говорит им, что рада, что они предпочли отказаться от задачи, которая была для них слишком сложна, вместо того, чтобы рисковать собственной жизнью.

Большой архив: Горм Великий Топор попросил игровых персонажей раскрыть историю дома. Персонажи преуспевают в своей миссии и получают одобрение Горма, если они раскроют по крайней мере два фрагмента истории, подробно описанные в Таблицах 5, 6 и 7. Обратите внимание, что персонажи получают информацию о призраках, если они активируют его или обнаруживают его с помощью Проверка восприятия.

Охотники за горизонтом: Когда игровые персонажи возвращаются, Калисро Бенарри задает им два вопроса: нашли ли они что-нибудь интересное и провели ли они там всю ночь, не покидая поместья. Если игровые персонажи провели ночь и столкнулись хотя бы с одной из опасностей поместья, Бенарри благодарно хлопает их по плечу и говорит, что им понадобится такая храбрость, чтобы сделать себе имя. Если персонажи не оправдали ее ожиданий, она качает головой. Она объясняет, что, возможно, это было просто дружеское испытание, но они столкнутся с гораздо худшими проблемами в своей карьере следопытов.

Дополнительно событие: Зомби!

Сделайте следующие изменения, чтобы разместить за столом шесть игроков.

Сабтир 1–2: добавьте одного дополнительного шаркающего зомби за каждого игрока свыше четырех.

Сабтир 3–4: добавьте одного дополнительного чумного зомби за каждого игрока свыше четырех.

Необязательная встреча

Не начинайте столкновение с зомби, если у вас осталось меньше 1 часа на выполнение сценария для каждой Части, которую персонажи еще не начали.

Событие: Зомби! Средний

Негативная энергия, наполняющая дом, привела к тому, что трупы внутри периодически оживают как нежить, особенно когда живые существа задерживаются надолго.

Любая группа, которая остается в разрушающемся поместье 1 час (например, группа, остающаяся на ночь, но, возможно и группы, которым нужен какой-то толчок для продвижения), становятся мишенями этих бессознательных существ.

Существа: стая зомби пробирается сквозь ослабленные половицы, надеясь насытиться персонажами.

Сабтир 1-2

ЧУМНОЙ ЗОМБИ **СУЩЕСТВО 1**

Страница 35

Инициатива Восприятие +3

ШАРКАЮЩИЙ ЗОМБИ (2) **СУЩЕСТВО –1**

Страница 35

Инициатива Восприятие +0

Сабтир 3-4

ЧУМНОЙ ЗОМБИ (2) **СУЩЕСТВО 1**

Страница 42

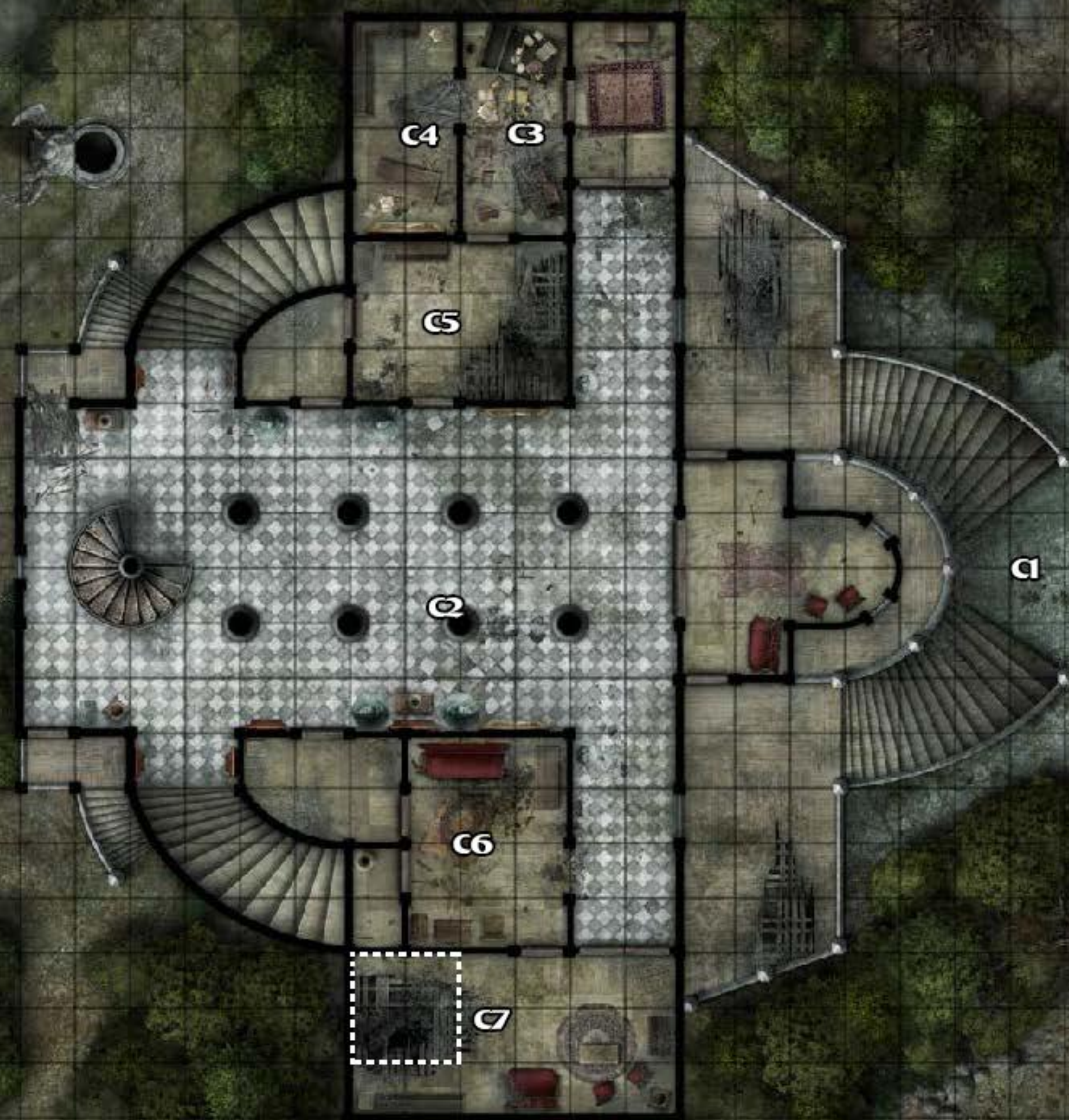
Инициатива Восприятие +3

НЕУБИВАЕМЫЙ ЗОМБИ ГРОМИЛА СУЩЕСТВО 3

Страница 42

Инициатива Восприятие +5

Неубиваемый Этого зомби практически невозможно убить. Зомби теряет Сопротивляемость к рубящим ударам и получает Сопротивляемость 3 против всего урона, а также Сопротивляемость 6 против критических ударов. Это увеличивает уровень зомби на 1.


В. МУЗЕЙ БЛАКРОСА
C1
C2
C3
C4
C5
C6
C7
1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ
PATHFINDER FLIP-MAT CLASSICS: HAUNTED HOUSE

Часть 5: Западные Ворота

Одна из миссий игровых персонажей отправляет их в район Западные Ворота на западной стороне Авессалома. Возможные миссии здесь кратко описаны ниже.

Альянс посланников: Фола Барун послала группу, чтобы восстановить агента Следопыта, который был осужден и превращен в камень после выполнения миссии Общества.

Бдительная печать: Эндо Клайн хочет, чтобы персонажи восстановили окаменевшего разоблачителя и узнали, что угрожает городу.

Охотники за горизонтом: Калисро Бенарри попросил персонажей восстановить чудовищного друга, который владеет ценной информацией.

Дипломатия (сбор информации)

Персонаж, который 2 часа разговаривает с местными жителями Западных Ворот, может попытаться пройти проверку Дипломатии со СЛ 15 для сбора информации (СЛ 18 в Сабтире 3–4) со следующими результатами.

Успех: ПИ узнает, что на Улице Статуй собралась толпа, противостоящая их попыткам выполнить миссию, а ПИ узнает профессии лидеров.

Неудача: ПИ ничего не узнает о Улице Статуй.

Критическая неудача: ПИ узнает, что собралась толпа, но информатор убегает, чтобы известить лидеров толпы; см. Существа ниже для их описания.

D. Улица Статуй

В нескольких кварталах в тихих переулках жилых кварталов Западных Ворот можно встретить небольшие домики, скромные кафе и таверны, а иногда и специализированные магазины. Ароматный запах ухоженных цветников в теплом солнечном свете смешивается с тихим гулом далекой беседы там, что можно принять за бульвар. Но каменные статуи—сначала появлявшиеся то здесь то там как странные украшения,—теперь насчитывают по нескольку на квартал, и сейчас простая площадь впереди просто загромождена каменными фигурами. Они принимают бесчисленные формы, от людей и халфлингов до орков, ящеролюдов и даже более странных существ, навсегда застывших в актах отчаяния и неповиновения. Причудливая, заполненная статуями площадь также заполнена людьми; несколько десятков горожан кричат и спорят, их голоса как - то неуместны среди безмолвных статуй.

Изменение Столкновения D

Внесите следующие изменения, чтобы разместить за столом шесть игроков.

Столкновение с толпой

Сабтир 1–2: Добавьте одного дополнительного лидера толпы за каждого игрока свыше четырех.

Сабтир 3–4: Добавьте одного дополнительного агитатора толпы за каждого игрока свыше четырех.

Спасение следопыта

Сабтир 1–2: для пяти игроков каждый какодемон использует камень души непосредственно перед схваткой. Для шести игроков добавьте еще одного какодаемона. Для семи игроков, добавьте еще одного какодаемона, и каждый использует камень души непосредственно перед встречей.

Сабтир 3–4: добавьте по одному какодемону (см. Сабтир 1–2) для каждого игрока свыше четырех.

Спасение разоблачителя

Сабтир 1–2: добавьте по одному дополнительному гоблину бойцу за каждого игрока свыше четырех.

Сабтир 3–4: добавьте по одному дополнительному гоблину диверсанту за каждого игрока свыше четырех.

Таблица 8: Лидеры толпы

D8	Профессия	Навык
1	Адвокат	Дипломатия или Знание Законов
2	Пьяница	Обман или Знание Алкоголя
3	Занимает высокий пост	Общество или Знание Авессалома
4	Шарлатан	Воровство или Знание Преступного Мира
5	Кузнец	Ремесло или Знание Гильдий
6	Аколит	Религия или Знания, связанные с определенным божеством
7	Актер	Выступление или Знание Театра
8	Травник	Природа или Знание Травничества

Статуи на Улице Статуй - это остатки давней авсаломской традиции: чтобы не допустить переполненности городских тюрем, ненасильственным преступникам разрешили соревноваться за помилование в гонке, чтобы обогнать разъяренную горгону по этим улицам. Тем, кто успешно обогнал зверя, разрешили выйти на свободу; те, кому повезло меньше, теперь выстраивают улицы в причудливом стиле. Этика практики в лучшем случае сомнительна, и недавно она была объявлена вне закона. Тем не менее, есть некоторые, кто расстроен потерей этой традиции, и при известии о том, что одному из осужденных

может быть разрешено выйти на свободу, группа подстрекателей взбесила толпу местных жителей, которым невыносимо видеть посторонних, вмешивающихся в семивековую историю. Хотя они не особенно агрессивны, они не позволят персонажам продолжить выполнение своей цели.

Охотники за горизонтом: толпа и ее лидеры особенно боятся наги, которую персонажи пытаются освободить, из-за чудовищной внешности существа. СЛ любой проверки для переговоров с лидерами толпы увеличивается на 5. Враги и опасности в этой схватке получают бонус статуса +2 к броскам атаки, броскам урона и спасброскам от эффектов страха.

Существа: толпу возглавляют три лидера. Хотя их профессии определяются случайным образом с помощью **Таблицы 8: Лидеры толпы**, все они используют одну и ту же статистику. Вы можете выбрать одну профессию для всех лидеров или вы можете выбрать разные профессии для каждого лидера. В добавок к перечисленным навыкам, у каждого лидера есть еще один навык, основанный на Интеллекте или Мудрости, соответствующий его профессии.

Игроки могут обратиться к лидерам толпы, чтобы разрядить ситуацию. См. Раздел об этой встрече в приложении на стр. 36 (стр. 43 для Сабтира 3–4) для получения дополнительной информации.

Опасность: толпа представляет собой сложную опасность.

Как только лидеры терпят поражение, остальная толпа быстро расходится, бормоча о том, что молодое поколение не уважает то, что было раньше.

Сабтир 1-2

ТОЛПА С МУСОРОМ **ОПАСНОСТЬ 2**
КОМПЛЕКНАЯ МЕХАНИЧЕСКАЯ
Страница 36
Инициатива Скрытность +0

ЛИДЕР ТОЛПЫ (3) **СУЩЕСТВО –1**
Н СРЕДНЕЕ ГУМАНОИД ЧЕЛОВЕК
Страница 36
Инициатива Восприятие +4

Сабтир 3-4

ТОЛПА С КАМНЯМИ **ОПАСНОСТЬ 4**
КОМПЛЕКНАЯ МЕХАНИЧЕСКАЯ
Страница 43
Инициатива Скрытность +0

АГИТАТОР ТОЛПЫ (3) **СУЩЕСТВО 1**
Н СРЕДНЕЕ ГУМАНОИД ЧЕЛОВЕК
Страница 43
Инициатива Восприятие +6

Сокровище: если игровые персонажи завершат миссию Охотников за Гаризонтом, нага демонстрируют свою признательность за усилия игровых персонажей, подарив им жемчужное ожерелье стоимостью 12 зм (50 зм в Субтье 3–4). Это означает 2 набора сокровищ.

Альянс посланников: Спасение следопыта

После того, как толпа разошлась, у персонажей не должно возникнуть проблем с определением Следопыта, которого Фола хочет восстановить. Лидер фракции также предоставил им еще одну большую мазь антипаралича, которая должна сделать задачу довольно простой.

Существа: без ведома лидеров толпы, один из членов толпы имеет гнусные мотивы. Он настолько разгневан людьми, которые несут свободу и надежду тем, чьи последние минуты были наполнены ужасом, что он тайно выпускает на волю одного или нескольких демонических миньонов на ПИ. В Сабтире 1–2 это пара какодемонов; в Сабтире 3–4 это скорее сеустодемон, который потерял некоторую силу из-за других хищных демонов. По их прибытии все на площади, кроме игровых персонажей, бегут.

Сабтир 1-2

КАКОДАЙМОН (2) СУЩЕСТВО 1

Страница 37
Инициатива Восприятие +6

Сабтир 3-4

СЛАБЫЙ СЕУСТОДАЙМОН СУЩЕСТВО 5

Страница 44
Инициатива Восприятие +10

Сокровище: После возрождения Следопыт показывает свою признательность за усилия игровых персонажей, подарив им небольшой золотой идол Акавны (богини магии Азланти) стоимостью 12 зм (50 зм в Субтье 3–4). Это означает 2 набора сокровищ.

Бдительная печать: Спасение разоблачителя

Как только толпа рассеялась, игровые персонажи могут использовать инструкции Эандо, чтобы идентифицировать человека, которого нужно восстановить.



Окаменевший Следопыт

Лидер фракции также дал им одну большую мазь антипаралича для этой миссии.

Существа: Силы, ответственные за окаменение разоблачителя, не забыли о них, и они послали своих собственные силы, чтобы гарантировать, что игровые персонажи не вмешиваются в их планы. Как только толпа рассеивается, эти силы атакуют персонажей.

Раскрытие угрозы: как только игровые персонажи восстановят разоблачителя, они смогут узнать причину его преследования: банда воинственных хобгоблинов начала создавать базу в одном из осадных замков за пределами города.

Сокровище: Вернувшись к жизни, информатор выражает свою признательность игровым персонажам, даря им украшенное драгоценными камнями кольцо стоимостью 12 зм (50 зм в Субтиree 3–4). Это означает 2 набора сокровищ.

Сабтир 1-2

ГОБЛИН ПОДЖИГАТЕЛЬ СУЩЕСТВО 1

Страница 38
Инициатива Восприятие +4

ГОБЛИН БОЕЦ СУЩЕСТВО -1

Страница 38
Инициатива Восприятие +2

Сабтир 3-4

ГОБЛИН ДИВЕРСАНТ (3) СУЩЕСТВО 1

Страница 46
Инициатива Восприятие +5

ГОБЛИН ПОДЖИГАТЕЛЬ СУЩЕСТВО 1

Страница 46
Инициатива Восприятие +4


D. УЛИЦА СТАТУЙ
ПЕРСОНАЖИ НАЧИНАЮТ ЗДЕСЬ
СТ
СТ
СТ
О
Н
ТОЛПА НАЧИНАЕТ ЗДЕСЬ
ЛИДЕРЫ ТОЛПЫ НАЧИНАЮТ ЗДЕСЬ
СТ
СТ
СТ
СТ
С
СТ
СТ
СТ
Н ОКАМЕНЕВШАЯ НАГА
СТ ДРУГИЕ СТАТУИ
С ОКАМЕНЕВШИЙ СЛЕДОПЫТ
О ОКАМЕНЕВШИЙ ОСВЕДОМИТЕЛЬ
1 КЛЕТКА = 5 ФУТОВ
PATHFINDER FLIP-MAT CLASSICS: VILLAGE SQUARE

Часть 6: Заключение

После того, как персонажи выполнили четыре назначенные им миссии, они могут доложить лидерам фракций. Пока Следопыты выжили и разумно достигли своих целей, лидеры фракций остаются довольны. Они с энтузиазмом относятся к любым исключительным успехам, о которых сообщают ПИ, хотя они выражают тревогу по поводу ПИ, которые причинили вред невиновным или причинили значительный материальный ущерб.

После последней встречи Джанира Гавикс перехватывает группу в залах Великой Ложи.

Джанира Гавикс мчится по коридору, ее светлые волосы развеваются от возбуждения. «Я только что слышал, что вы вернулись - поздравляю! Похоже, все прошло так хорошо, как и следовало ожидать. Пойдем со мной, у меня есть что-то для каждого из вас ». Женщина-халфлинг ведет в небольшой офис и раздает искусно сделанные деревянные ящики. В каждом из них сверкающая крышка компаса украшена символом открытой дороги и выгравированным именем на шелковой подушке. «Я не уверен, что вы взяли свои собственные путеискатели, но когда вы это сделаете, у вас должны быть те, которые доказывают, что вы принадлежите Обществу. Теперь это официально, - сияет она. «Добро пожаловать в Общество следопытов!»

Записи отчетов

Если персонажи завербовали Таввар Хамавси в Общество Следопытов, отметьте клетку A. Если она умерла, отметьте клетку B.

Основные цели

Игроки достигают своей основной цели, если они успешно завершают четыре миссии, назначенные им лидерами фракций. Если они это сделают, каждый из них зарабатывает 2 славы и 2 репутации для любой фракции, связанной с их текущим слотом фракционного дара.

Второстепенные цели

Игроки достигают второстепенной цели, если они соответствуют как минимум трем из следующих критериев. Если они это сделают, то каждый из них зарабатывает 2 славы и 2 репутации для любой фракции, связанной с их текущим слотом фракционного дара.

•Успешно отвлеките не менее трех из четырех не-лидеров фракций на вечеринке.

•Усмирение существа из Кузницы Плоти в столкновении A2 без применения силы.

•Остановите ритуал в столкновении B5 без гибели Таввар или ее помощников.

•Изучите незаконные действия первоначальных владельцев в Части 4. Наиболее вероятный способ для ПИ достичь этой цели - найти скрытые записи в области C3.

•Разогнать толпу в столкновении D, не прибегая к насилию.

Ресурсы мастера

Таблица Сокровищ

Уровень	Связка Сокровищ
1	1.4 зм
2	2.2 зм
3	3.8 зм
4	6.4 зм
-	-
-	-

Листы хроники

В разделе Краткое описание приключения установите флажки, которые лучше всего отражают действия персонажей в областях А и С.

Все пероснажи получают благо Гравированный путеискатель на своих листах Хроники. Если персонажи выполнили основную задачу сценария, они также получают благо Связи с обществом. В пустом месте в этом благе заполните число для каждого персонажа, которое равно уровню их персонажа во время этого сценария +2.

Дополнительные материалы

По этой ссылке вы найдете изображение монстров, неигровых персонажей и карты, которые встречаются в этом сценарии.

https://disk.yandex.ru/d/3xc07GFeUvuoNg

Раздаточные Материалы

Раздаточный материал №1: Приглашение посвященного
Следопыты, *Я очень надеюсь, что вы присоединитесь к нам в Великой Ложе на праздновании, чтобы поздравить крайнюю группу посвященных, включая вас самих! Безусловно, все хорошо проведут время, но это больше, чем просто вечеринка.* *Подобные собрания - прекрасная возможность показать себя и познакомиться руководством Общества. Это означает, что вы быстрее всех будете узнавать о самых хороших заданиях, как только они появятся. Я надеюсь, что вы воспользуетесь этим событием, чтобы проявить себя наилучшим образом.* *Жду встречи с вами там!* *- Джанира Гавикс, глава Общества следопытов*.

Раздаточный материал №2: Приглашение опытного агента
Следопыты, *Я очень надеюсь, что вы присоединитесь к нам в Великой Ложе на праздновании, чтобы поздравить крайнюю группу посвященных посвященных. Должна сказать, я горжусь тем, как далеко вы продвинулись с тех пор, как стали новичком, и с нетерпением жду, когда вы поддержите следующее поколение следопытов. Кроме того, подобные собрания - прекрасная возможность показать себя и познакомиться с руководством Общества. Это означает, что вы быстрее всех будете узнавать о самых хороших заданиях, как только они появятся. Я надеюсь, что вы воспользуетесь этим событием, чтобы проявить себя наилучшим образом.* *Жду встречи с вами там!* *- Джанира Гавикс, глава Общества следопытов*.

Приложение 1 (Сабтир 1-2)

Статистика, представленная в этом приложении, включает полные блоки характеристик для существ, появляющихся в этом сценарии, включая любые варианты, описанные в тексте.

Зона А2 (Сабтир 1-2)

В глубине гниющего корабля персонажи находят странное существо, представляющее собой кучу слившихся между собой частей тела. Персонажи могут успокоить существо, используя соответствующую проверку умения из **Таблицы: Темперамент и поведение существа из Кузницы Плоти** на стр. 11. Если они потерпят неудачу или если существо переполнено яростью, вероятен бой. Используйте статистику справа, добавив одну дополнительную способность из случайной таблицы внизу этой страницы. Если спровоцировать, существо из Кузни Плоти агрессивно и прямолинейно в бою. Не имея возможности бежать и поговорить с персонажами, он сражается насмерть.

ОТРОДЬЕ ИЗ КУЗНИЦЫ ПЛОТИ СУЩЕСТВО 3

РЕДКИЙ Н СРЕДНИЙ КОНСТРУКТ

Внимание +6

Языки Всеобщий (не может говорить ни на одном языке)

Навыки Акробатика +9, Атлетика +10, Выживание+7

Сил +4, **Лов** +3, **Вын** +3, **Инт** –3, **Мдр** +0, **Хар** +0

КБ 19; **Стойкость** +9, **Реакция** +9, **Воля** +6

ПЗ 45; **Иммунитет** Кровотечение, эффекты смерти, болезнь, обречен, иссушен, утомлен, лечение, некромантия, несмертельный урон, парализация, яды, тошнота, без сознания

Скорость 25 футов

Ближняя атака ◆ кулак +12, **Урон** 1d10+6 дробящий

Ближняя атака ◆ щупальце +12 (проворное), **Урон** 1d6+6 дробящий

d6	Дополнительная способность
1	**Дыхание** ◆◆ (мистическое, эвокация, огонь) Отродье из Кузницы Плоти выдыхает пламя, которое наносит 4d6 урона огнем всем существам в 15-футовом конусе (базовый спасбросок Реакции СЛ 15). Отродье из Кузницы Плоти не может снова использовать свое дыхание в течение 1d4 раунда.
2	**Дальний бой Кислотный плевок** ◆ (дистанция 30 футов) +11, **Урон** 3d6 кислота
3	Удары щупальцем Отродья из Кузни Плоти получают Досягаемость 10 футов и Захват.
4	Большую руку отродья из Кузницы Плоти можно использовать как щит (твердость 3, ПЗ 20, ПП 10), и он получает реакцию Блок Щитом. КБ существа с поднятым щитом 21. Если щит разрушен, существо больше не может использовать атаку кулаком.
5	**Корни** ◆ Отродье из Кузницы Плоти укореняются в поверхности, на которой стоит. Он получает быстрое исцеление 5, пока не покинет это место.
6	**Скачкообразный рывок** ◆ Существо из Кузницы Плоти Бежит до 10 футов, перепрыгивая через препятствия, игнорируя пересеченную местность. Затем он наносит удар кулаком, получая ситуативный бонус +1 к броску атаки.

Зона В5 (Сабтир 1-2)

Ритуал Таввар вышел из-под контроля из-за недостатков, вызванных одной из ее личных слабостей. Используйте приведенную ниже таблицу, чтобы определить это слабое место. Когда персонажи прибывают, ритуал начинает набирать обороты, как описано в статистике опасности ниже. В конце инициативы ритуала он порождает новые тени, а затем действуют пучки тени.

Когда персонажи прибывают, у Таввара 21 Пункт Здоровья. У каждого из трех помощников по 14 ПЗ. Если у кого-то из этих четырех людей ритуал снижает ПЗ до 0, они умирают. Если Таввар умирает, ритуал заканчивается катастрофой. Специфика этих эффектов описана в статистике ритуала.

Чтобы остановить ритуал, персонажи должны взять под контроль все его недостатки. Чтобы устранить недостаток, персонаж может использовать Оккультизм или один из навыков, который соответствует слабости из таблицы ниже. Каждый из живых помощников Таввара удерживает один недостаток, сокращая количество успехов, необходимых персонажам для остановки ритуала, на 1.

Уничтожение теневого пучка также помогает рассеять энергию ритуала, устраняя один недостаток.

ИСПОРЧЕНЫЙ РИТУАЛ **ОПАСНОСТЬ 2**

КОМПЛЕКСНЫЙ **МАГИЧЕСКИЙ**

Скрытность +0

Описание Неправильный ритуал испускает волны теневой энергии и открывает крошечные бреши в Теневом Плане.

Отключение В ритуальном круге появилось семь изъянов, мерцающих, как призрачное пламя. Каждый из трех помощников Таввара держит под контролем один недостаток, пока они живы, в то время как сама Таввар предотвращает схлопывание ритуала, как указано в приведенной ниже способности ритуального якоря. Каждый недостаток может быть исправлен успешной проверкой Оккультизма со Сл 22 или со Сл 18 (обученный), используя навык, связанный с исходной причиной недостатка (см. Таблицу Ритуальные недостатки и решения ниже). Независимо от успеха или неудачи, компьютер, который пытается выполнить проверку Оккультизма, чтобы отключить опасность, узнает причину недостатков и навыки, которые можно использовать для их преодоления. Каждый успех проверки на исправление недостатка с использованием этих других навыков снижает DC проверки Оккультизма для исправления недостатка на 2. Вместо использования проверок навыков персонажи могут использовать силу для стабилизации ритуала. Персонаж, победивший теневой огонек, автоматически исправляет один недостаток.

Порядок действий ◆ На каждом своем ходу ритуал испускает волну теневой энергии, нанося 2d6 отрицательного урона (базовый спасбросок Стойкости СЛ 18) каждому персонажу, который участвовал в ритуале в прошлом раунде (включая Таввар и ее помощников, а также любого персонажа, который пытался проверка навыков, чтобы отключить опасность). Неучастник может выступить перед участником в качестве реакции. Это блокирует урон от ритуального заклинателя, но неучастник должен сделать попытку спасброска Стойкости.

Энергетический прилив ритуала не только наносит урон, но и приносит в комнату теневой огонек. В конце хода ритуала действуют огоньки. Если в комнате уже есть два теневых огонька, вместо создания нового огонька ритуал восстанавливает 10 ПЗ каждому пучку.

Прекращение ритуала Если Таввар умирает, ритуал немедленно заканчивается катастрофой. С громким хлопком он взрывается, наполняя комнату отрицательной энергией, прежде чем рассеяться. Это наносит 2d6 отрицательного урона всем существам в области В5 (базовый спасбросок Стойкости со Сл 18). Ритуалисты NPC автоматически критически проваливают свои спасброски. Взрыв завершает ритуал, но не удаляет теневые пучки, уже находящиеся в комнате.

ПУЧОК ТЕНИ **СУЩЕСТВО 0**

РЕДКИЙ **ХЗ** **КРОШЕЧНЫЙ** **НЕЖИТЬ**

Восприятие +4

Языки Некрил

Навыки Акробатика +5, Скрытность +9

Сил –3, **Лвк** +3, **Вын** +0, **Инт** –3, **Мдр** +0, **Хар** +2

КБ 16; **Стойкость** +4, **Реакция** +7, **Воля** +4

ПЗ 25, негативное исцеление; **Невосприимчивость** эффекты смерти, болезни, парализован, яд, без сознания; **Слабости** огонь 5, свет 5 (см. Слабость Света)

Слабость Света Объект, излучающий магический свет (например, от заклинания света), наносит дополнительный урон пучку тени.

Скорость 10 футов, полет 30 футов

Ближний бой ◆ теневой ус +8 (фехтовальное, волшебное), **Урон** 1d6 негативный

Покров (сакральное, некромантия) ❖ **Требования** Предыдущим действием теневого огонька был удар по соседнему существу с помощью его теневого уса. **Эффект** Теневой огонек совершает Шаг в пространство существа и пытается выполнить проверку Акробатики против СЛ Реакции цели, чтобы присоединиться к тени цели. Пока он остается прикрепленным, он движется вместе с целью и устойчив к атакам цели. Цель может провести действие движения в свой ход, чтобы попытаться выполнить спасбросок Реакции против СЛ Акробатики пучка, чтобы вырваться из плена.

Растягивающаяся тень (сакральное, некромантия) ❖ **Требования** Пучок тени прикреплен к живому существу. **Эффект** Пучок тени скользит в тень существа, к которому прикреплен, нанося ему 1d6 негативного урона. Он может использовать тень существа, чтобы нанести теневой удар по другой цели на расстоянии до 10 футов.

Таблица: Недостатки ритуала и решения

D4	Причина недостатка	Навык, который нужно преодолеть
1	Измученная (правило «Публикуй или умри» в Коллегии Тайн привела к тому, что Таввар спешила при исполнении ритуала, поэтому некоторые руны нарисованы не совсем правильно)	Мистика или Воровство
2	Неуместная привязанность (Таввар из Нидала и подсознательно надеется, что ритуал покажет, что на ее родине есть что-то хорошее; она добавила немного Теневого языка в руны, и это усиливает энергию)	Общество или Религия
3	Замкнутая (Таввар мало работала в полевых условиях и допустила опасную ошибку, когда использовала грибы в чернилах для рун)	Ремесло или Природа
4	Сдержанный (собственные колебания и неуверенность Таввар привели к тому, что ритуал вышел из-под ее контроля)	Обман или Дипломатия

Событие: Зомби! (Сабтир 1-2)

Если игровые персонажи проводят в поместье хотя бы час, негативная энергия может оживить трупы, захороненные под половицами, чтобы атаковать их. Не начинайте это столкновение, если у вас осталось меньше часа на каждую часть, которую персонажи еще не начали.

ЧУМНОЙ ЗОМБИ **СУЩЕСТВО 1**

НЗ СРЕДНЕЕ НЕРАЗУМНОЕ НЕЖИТЬ ЗОМБИ

Восприятие +3; ночное зрение;

Навыки Атлетика +7

Сил +4, **Лвк** -2, **Вын** +3, **Инт** –5, **Мдр** +0, **Хар** -2.

Медленный Зомби всегда замедлен 1 и не может использовать реакции

КБ 13; **Стойкость** +6, **Реакция** +3, **Воля** +4;

ПЗ 50, негативное исцеление; **Невосприимчивость** смертельные эффекты, болезнь, ментальный урон, паралич, яд, потеря сознания; **Сопротивление** позитивный 10, режущий 10.

Скорость: 25 футов;

Ближний бой ◆ кулак +9, **Урон** 1d8+4 дробящий плюс Захват и гниение зомби.

Челюсти ◆ (атака); **Условия:** Зомби схватил или стеснил существо; **Эффект:** Зомби совершает безоружный Удар ближнего боя челюстями против схваченного или стесненного существа с модификатором атаки +9, который наносит 1d12+4 колющего урона.

Гниение Зомби (болезнь, некромантия); Зараженное существо не может исцелить урон, который оно получило от гниения зомби, пока не вылечится от этой болезни. **Спасбросок** Стойкость СЛ 18; **Стадия 1** носитель без вредных эффектов (1 день); **Стадия 2** 1d6 негативного урона (1 день); **Стадия 3** 1d6 негативного урона (1 день); **Стадия 4** 1d6 негативного урона (1 день); **Стадия 5** Смерть, сразу же восстает как чумной зомби.

ШАРКАЮЩИЙ ЗОМБИ **СУЩЕСТВО -1**

НЗ СРЕДНЕЕ НЕРАЗУМНОЕ НЕЖИТЬ ЗОМБИ

Восприятие +0; ночное зрение;

Навыки Атлетика +5

Сил +3, **Лвк** -2, **Вын** +2, **Инт** –5, **Мдр** +0, **Хар** -2.

Медленный Зомби всегда замедлен 1 и не может использовать реакции

КБ 12; **Стойкость** +6, **Реакция** +0, **Воля** +2;

ПЗ 50, негативное исцеление; **Невосприимчивость** смертельные эффекты, болезнь, ментальный урон, паралич, яд, потеря сознания; **Сопротивление** позитивный 5, режущий 5.

Скорость: 25 футов;

Ближний бой ◆ кулак +7, **Урон** 1d6+3 дробящий плюс Захват и гниение зомби.

Челюсти ◆ (атака); **Условия:** Зомби схватил или стеснил существо; **Эффект:** Зомби совершает безоружный Удар ближнего боя челюстями против схваченного или стесненного существа с модификатором атаки +7, который наносит 1d8+3 колющего урона.

Зона D (Сабтир 1-2)

Когда персонажи прибывают на площадь и пытаются оживить существо, которое их послали спасти, они обнаруживают толпу, которая категорически не одобряет их действия. У них есть 2 раунда общения (в которых каждый персонаж может попытаться выполнить одну проверку навыка), прежде чем толпа станет беспокойной и начнет бросать мусор - если только персонаж не провалил критическую проверку на сбор информации о толпе, и в этом случае у персонажей есть только один социальный раунд. Толпа слишком взволнована, чтобы выслушивать общие призывы, но персонаж может попытаться проверить умение со СЛ 15, относящееся к профессии лидера (как указано в **Таблице 9: Лидеры толпы** на стр. 25). Персонаж также может попытаться выполнить проверку Запугивания, хотя присутствие толпы делает это более трудным, чем обычно, повышая СЛ до СЛ воли лидера толпы + 5, чтобы заставить этого лидера отступить. Обратите внимание, что умения умений «Групповое принуждение» и «Быстрое принуждение» могут увеличить количество попыток или целей, на которые персонаж может повлиять в этом столкновении. Персонаж может отказаться от собственной попытки проверки навыков, чтобы вместо этого помочь другому персонажу выполнить проверку. Вы можете наградить за эффективный отыгрыш ролей в этих взаимодействиях, уменьшив СЛ на 2. При успешной проверке навыков персонаж убеждает или запугивает этого лидера толпы и тот отступает.

Если персонажам удастся убедить всех лидеров уйти после 2 раундов общения, толпа разойдется безвредно. В противном случае толпа теряет терпение и начинает бросать мусор в персонажей (см. Опасность ниже), а лидеры толпы вступают в физическую конфронтацию. И лидеры, и толпа атакуют немедленно, если какой-либо персонаж использует враждебные действия против кого-либо из лидеров или членов толпы.

ТОЛПА С МУСОРОМ **ОПАСНОСТЬ 2**

КОМПЛЕКНАЯ **МЕХАНИЧЕСКАЯ**

Скрытность +0

Описание Толпа возмущена настолько, что начинает бросать мусор в нарушителей, но не настолько рассержена, чтобы рисковать своей жизнью. Толпа заполняет девять смежных квадратов, но ее форма может соответствовать улицам. Персонажи могут перемещаться сквозь толпу, но места, занятые толпой, представляют собой сложную местность.

Отключить После того, как больше людей в толпе пострадали или получили повреждения, чем осталось стоящих лидеров толпы, толпа расходится. Для способностей, влияющих на область, считайте каждую затронутую клетку как одного члена толпы.

КБ 16; **Стойкость** +11, **Реакция** +3, **Воля** +7

Рутина ◆◆◆ Толпа использует первое действие, чтобы отойти от любого противника, находящегося рядом с ней (или оказаться в пределах 30 футов), а затем использует каждое оставшееся действие, чтобы совершить дальнобойную атаку мусором по другой цели.

Скорость 25 футов

Дальний бой ◆ мусор +14 (дистанция 20 футов), **Урон** 1d6+3 дробящий плюс тошнота 1 (спасбросок Стойкости 18 отменяет эффект тошноты)

ЛИДЕР ТОЛПЫ (3) **СУЩЕСТВО –1**

Н **СРЕДНЕЕ** **ГУМАНОИД** **ЧЕЛОВЕК**

Восприятие +4;

Языки Общий

Навыки Ремесло +2, Обман +5, Дипломатия +5, Запугивание +5

Сил +1, **Лвк** +3, **Вын** +0, **Инт** +0, **Мдр** +1, **Хар** +3

Предметы кинжал (3), клепаный кожаный доспех

КБ 16; **Стойкость** +5, **Реакция** +6, **Воля** +3

ПЗ 7

Скорость: 25 футов;

Ближний бой ◆ кинжал +8 (проворное, фехтовальное, универсальной Р), **Урон** 1d4+1 колющий

Дальний бой ◆ кинжал +8 (проворное, фехтовальное, метательное 10 футов, универсальной Р), **Урон** 1d4+1 колющий

Помощь толпы Лидер толпы игнорирует труднопроходимую местность, вызванную дружественной толпой. Существа в дружественной с лидером толпе или рядом с ней застигнуты врасплох для атак лидера толпы.

Альянс посланников: Спасение следопыта (Сабтир 1-2)

Какодаймоны неутолимо жаждут смертных душ. Эти хищные существа становятся невидимыми, прежде чем броситься в атаку. Даже в этом столкновении, если персонажей больше чем четыре, даймоны не атакуют одного персонажа группами из более чем двух какодаймонов; в конце концов, чем больше даймонов атакуют одну и ту же цель, тем меньше вероятность, что они будут тем, кто пожрет ее душу. Они предпочитают цели, которые используют или показывают символы божеств доброго мировоззрения. Они сражаются насмерть. Если персонажи сбегают, их могут привлечь души медленно движущихся членов толпы.

КАКОДАЙМОН СУЩЕСТВО 1

НЗ КРОШЕЧНОЕ ДАЙМОН ИСЧАДИЕ

Восприятие +6; ночное зрение;
Языки Общий, Даймонический; телепатия 100 футов;
Навыки Акробатика +8, Обман +5, Религия +6, Скрытность +8
Сил +0, **Лвк** +3, **Вын** +2, **Инт** –1, **Мдр** +1, **Хар** +2

КБ 16; **Стойкость** +7, **Рефлексы** +8, **Воля** +6
ПЗ 22; **Невосприимчивость** смертельные эффекты;
Уязвимость добро 3

Скорость 5 футов, полёт 40 футов
Ближний бой ◆ челюсти +8 (проворное, болезнь, зло, фехтовальное, магическое), **Урон** 1d8 колющий плюс 1d4 злой и какодаймония;
Сакральные Врождённые Заклинания СЛ 17; **4-й** чтение знамений (read omens); **2-й** невидимость (invisibility) (произвольное; только на себя); **1-й** обнаружение мировоззрения (detect alignment) (произвольное, только добро), страх (fear); **Заговоры** (1-й) обнаружение магии (detect magic) (произвольное);
Какодаймония (болезнь); Какодаймон может телепатически общаться с пораженным существом на любом расстоянии в пределах Плана; **Спасбросок** Стойкости СЛ 17; **Стадия 1** переносчик (1 день); **Стадия 2** ошеломлён 1 (1 день); **Стадия 3** ошеломлён 2 (1 день).
Смена Облика ◆ (концентрация, сакральное, превращение, трансмутация);
• **Ящерица** Скорость 20 футы; **Ближний бой** челюсти +8 (проворное, фехтовальное), Урон 1d8+1 колющий;
• **Осьминог** размер Маленькое; Скорость 20 футов, плавание 30 футов; **Ближний бой** щупальце +8 (фехтовальное), **Урон** 1d8+1 дробящий плюс Захват; **Ближний бой** клюв +8 (проворное, фехтовальное), **Урон** 1d6 колющий плюс 2 яд;
• **Скорпион** размер Маленькое; **Ближний бой** клешня +8 (проворное, фехтовальное), **Урон** 1d6+1 дробящий плюс Захват; **Ближний бой** жало +8 (проворное, фехтовальное), **Урон** 1d6+1 колющий плюс 1d4 яд;
Клетка Души ◆◆◆ (смерть, прорицание, некромантия); Один раз в день какодаймон может проглотить душу разумного существа в пределах 30 футов, которое умерло в течение последней минуты. Когда это происходит, какодаймон выращивает в своем кишечнике самоцвет души размером с кулак (Твёрдость 2, ПЗ 8) и может отрыгнуть его в любое время в качестве действия «Взаимодействие» (Interact). Разрушение самоцвета освобождает душу внутри, но не возвращает умершее существо к жизни. Заклинатель, который заклинанием пытается вернуть к жизни существо, чья душа находится запертой внутри самоцвета души, должен преуспеть в проверке Религии СЛ 30. При успехе самоцвет души разбивается, и существо возвращается к жизни, как обычно при сотворении заклинания.
Используя Взаимодействие, исчадие может проглотить самоцвет души, которым владеет, отправляя душу на свой родной План, обрекая тем самым на вечные мучения. Исчадие получает быстрое исцеление 5 на 1 минуту.

Бдительная печать: спасение разоблачителя (Сабтир 1-2)

Гоблины радостно бросаются атаковать персонажей, напевая песню. Подтверждая свое название, гоблин-поджигатель пытается нанести как можно больше урона огнем своими заклинаниями. Гоблины бойцы бросаются в рукопашную, невзирая на опасность заклинание пылающие руки. Со своей стороны, поджигатель не пытается спасти от удара своих союзников до тех пор, пока не нанесет первый урон одному из них, получая пронзительные и гневные вопли от своего раненого союзника. На протяжении всего боя гоблины поют и кричат на Гоблинском.

ГОБЛИН ПОДЖИГАТЕЛЬ СУЩЕСТВО 1

ХЗ МАЛЕНЬКОЕ ГОБЛИН ГУМАНОИД

Восприятие +4; ночное зрение

Языки Общий, Гоблинский

Навыки Акробатика +7, Знание Огня +7, Скрытность +6

Сил +0, **Лвк** +4, **Вын** +2, **Инт** +0, **Мдр** –1, **Хар** +3

Предметы факел

КБ 17; **Стойкость** +5, **Рефлексы** +9, **Воля** +4

ПЗ 15;

Гоблинское Отступление ⤾ Союзник гоблина заканчивает действие движения рядом с поджигателем; **Эффект** Гоблин-боец делает Шаг

Скорость 25 футов

Ближний бой ◆ факел +7 (огонь), Урон 1d4 дробящий плюс 1 урон от огня;

Мистические спонтанные заклинания СЛ 16, атака +6; **1-й** (3 ячейки) пылающие руки (burning hands), скольжение (grease); **Заговоры** (1-й) свет (light), магическая рука (mage hand), сотворение пламени (produce flame), липучка (tanglefoot).

ГОБЛИН БОЕЦ СУЩЕСТВО -1

ХЗ МАЛЕНЬКОЕ ГОБЛИН ГУМАНОИД

Восприятие +4; ночное зрение

Языки Общий, Гоблинский

Навыки Акробатика +7, Знание Огня +7, Скрытность +6

Сил +0, **Лвк** +4, **Вын** +2, **Инт** +0, **Мдр** –1, **Хар** +3

Предметы факел

КБ 17; **Стойкость** +5, **Рефлексы** +9, **Воля** +4

ПЗ 15;

Гоблинское тступление ⤾ Союзник гоблина заканчивает действие движения рядом с поджигателем; **Эффект** Гоблин-боец делает Шаг

Скорость 25 футов

Ближний бой ◆ факел +7 (огонь), Урон 1d4 дробящий плюс 1 урон от огня;

Приложение 2 (Сабтир 3-4)

Статистика, представленная в этом приложении, включает полные блоки характеристик для существ, появляющихся в этом сценарии, включая любые варианты, описанные в тексте.

Зона А2 (Сабтир 3-4)

В глубине гниющего корабля персонажи находят странное существо, представляющее собой кучу слившихся между собой частей тела. Персонажи могут успокоить существо, используя соответствующую проверку умения из **Таблицы 3: Темперамент и поведение существа из Кузницы Плоти** на стр. 11. Если они потерпят неудачу или если существо переполнено яростью, вероятен бой. Используйте статистику справа, добавив одну дополнительную способность из случайной таблицы внизу этой страницы. Если спровоцировать, существо из Кузни Плоти агрессивно и прямолинейно в бою. Не имея возможности бежать и поговорить с персонажами, он сражается насмерть.

ПРОТОТИП ИЗ КУЗНИЦЫ ПЛОТИ СУЩЕСТВО 5

РЕДКИЙ Н СРЕДНИЙ КОНСТРУКТ

Внимание +9

Языки Всеобщий (не может говорить ни на одном языке)

Навыки Акробатика +12, Атлетика +13, Выживание+9

Сил +5, **Лов** +3, **Вын** +3, **Инт** –3, **Мдр** +0, **Хар** +0

КБ 22; **Стойкость** +15, **Реакция** +12, **Воля** +9

ПЗ 75; **Иммунитет** Кровотечение, эффекты смерти, болезнь, обречен,
иссушен, утомлен, лечение, некромантия, несмертельный урон, парализация, яды, тошнота, без сознания

Скорость 25 футов

Ближняя атака ◆ кулак +15, **Урон** 2d8+7 дробящий

Ближняя атака ◆ щупальце +15 (проворное), **Урон** 2d4+7 дробящий

d6	Дополнительная способность
1	**Дыхание** ◆◆ (мистическое, эвокация, огонь) Прототип из Кузницы Плоти выдыхает пламя, которое наносит 6d6 урона огнем всем существам в 15-футовом конусе (базовый спасбросок Реакции СЛ 22). Отродье из Кузницы Плоти не может снова использовать свое дыхание в течение 1d4 раунда.
2	**Дальний бой Кислотный плевок** ◆ (дистанция 30 футов) +13, **Урон** 4d6 кислота
3	Удары щупальцем Отродья из Кузни Плоти получают Досягаемость 10 футов и Захват.
4	Большую руку отродья из Кузницы Плоти можно использовать как щит (твердость 5, ПЗ 20, ПП 10), и он получает реакцию Блок Щитом. КБ существа с поднятым щитом 24. Если щит разрушен, существо больше не может использовать атаку кулаком.
5	**Корни** ◆ Отродье из Кузницы Плоти укореняются в поверхности, на которой стоит. Он получает быстрое исцеление 5, пока не покинет это место.
6	**Скачкообразный рывок** ◆ Существо из Кузницы Плоти Бежит до 10 футов, перепрыгивая через препятствия, игнорируя пересеченную местность. Затем он наносит удар кулаком, получая ситуативный бонус +1 к броску атаки.

Зона B5 (Сабтир 3-4)

Ритуал Таввар вышел из-под контроля из-за недостатков, вызванных одной из ее личных слабостей. Используйте приведенную ниже таблицу, чтобы определить это слабое место. Когда персонажи прибывают, ритуал начинает набирать обороты, как описано в статистике опасности ниже. В конце инициативы ритуала он порождает новые тени, а затем действуют пучки тени.

Когда персонажи прибывают, у Таввара 42 Пункт Здоровья. У каждого из трех помощников по 28 ПЗ. Если у кого-то из этих четырех людей ритуал снижает ПЗ до 0, они умирают. Если Таввар умирает, ритуал заканчивается катастрофой. Специфика этих эффектов описана в статистике ритуала.

Чтобы остановить ритуал, персонажи должны взять под контроль все его недостатки. Чтобы устранить недостаток, персонаж может использовать Оккультизм или один из навыков, который соответствует слабости из таблицы ниже. Каждый из живых помощников Таввара удерживает один недостаток, сокращая количество успехов, необходимых персонажам для остановки ритуала на 1.

Уничтожение теневого пучка также помогает рассеять энергию ритуала, устраняя один недостаток.

ИСПОРЧЕНЫЙ РИТУАЛ **ОПАСНОСТЬ 5**

КОМПЛЕКСНЫЙ **МАГИЧЕСКИЙ**

Скрытность +0

Описание Неправильный ритуал испускает волны теневой энергии и открывает крошечные бреши в Теневом Плане.

Отключение В ритуальном круге появилось семь изъянов, мерцающих, как призрачное пламя. Каждый из трех помощников Таввара держит под контролем один недостаток, пока они живы, в то время как сама Таввар предотвращает схлопывание ритуала, как указано в приведенной ниже способности ритуального якоря. Каждый недостаток может быть исправлен успешной проверкой Оккультизма со Сл 24 или со Сл 20 (обученный), используя навык, связанный с исходной причиной недостатка (см. **Таблицу Ритуальные недостатки и решения** ниже). Независимо от успеха или неудачи, компьютер, который пытается выполнить проверку Оккультизма, чтобы отключить опасность, узнает причину недостатков и навыки, которые можно использовать для их преодоления. Каждый успех проверки на исправление недостатка с использованием этих других навыков снижает DC проверки Оккультизма для исправления недостатка на 2. Вместо использования проверок навыков персонажи могут использовать силу для стабилизации ритуала. Персонаж, победивший теневой огонек, автоматически исправляет один недостаток.

Порядок действий ◈ На каждом своем ходу ритуал испускает волну теневой энергии, нанося 4d6 отрицательного урона (базовый спасбросок Стойкости СЛ 22) каждому персонажу, который участвовал в ритуале в прошлом раунде (включая Таввар и ее помощников, а также любого персонажа, который пытался проверка навыков, чтобы отключить опасность). Неучастник может выступить перед участником в качестве реакции. Это блокирует урон от ритуального заклинателя, но неучастник должен сделать попытку спасброска Стойкости.

Энергетический прилив ритуала не только наносит урон, но и приносит в комнату теневой огонек. В конце хода ритуала действуют огоньки. Если в комнате уже есть два теневых огонька, вместо создания нового огонька ритуал восстанавливает 10 ПЗ каждому пучку.

Прекращение ритуала Если Таввар умирает, ритуал немедленно заканчивается катастрофой. С громким хлопком он взрывается, наполняя комнату отрицательной энергией, прежде чем рассеяться. Взрыв завершает ритуал, но не удаляет теневые пучки, уже находящиеся в комнате.

ПУЧОК ТЕНИ **СУЩЕСТВО 3**

РЕДКИЙ **ХЗ** **КРОШЕЧНЫЙ** **НЕЖИТЬ**

Восприятие +8

Языки Некрил

Навыки Акробатика +9, Скрытность +13

Сил –3, **Лвк** +4, **Вын** +1, **Инт** –3, **Мдр** +1, **Хар** +3

КБ 19; **Стойкость** +8, **Реакция** +11, **Воля** +8

ПЗ 60, негативное исцеление; **Невосприимчивость** эффекты смерти, болезни, парализован, яд, без сознания; **Слабости** огонь 5, свет 5 (см. Слабость Света)

Слабость Света Объект, излучающий магический свет (например, от заклинания света), наносит дополнительный урон пучку тени.

Скорость 10 футов, полет 30 футов

Ближний бой ◈ теневой ус +12 (фехтовальное, волшебное), **Урон** 2d8 негативный

Покров (сакральное, некромантия) ◈ **Требования** Предыдущим действием теневого огонька был удар по соседнему существу с помощью его теневого уса.

Эффект Теневой огонек совершает Шаг в пространство существа и пытается выполнить проверку Акробатики против СЛ Реакции цели, чтобы присоединиться к тени цели. Пока он остается прикрепленным, он движется вместе с целью и устойчив к атакам цели. Цель может провести действие движения в свой ход, чтобы попытаться выполнить спасбросок Реакции против СЛ Акробатики пучка, чтобы вырваться из плена.

Растягивающаяся тень (сакральное, некромантия) ❖ **Требования** Пучок тени прикреплен к живому существу. **Эффект** Пучок тени скользит в тень существа, к которому прикреплен, нанося ему 1d6 негативного урона. Он может использовать тень существа, чтобы нанести Удар теневым усом по другой цели на расстоянии до 10 футов.

Таблица: Недостатки ритуала и решения

D4	Причина недостатка	Навык, который нужно преодолеть
1	Измученная (правило «Публикуй или умри» в Коллегии Тайн привела к тому, что Таввар спешила при исполнении ритуала, поэтому некоторые руны нарисованы не совсем правильно)	Мистика или Воровство
2	Неуместная привязанность (Таввар из Нидала и подсознательно надеется, что ритуал покажет, что на ее родине есть что-то хорошее; она добавила немного Теневого языка в руны, и это усиливает энергию)	Общество или Религия
3	Замкнутая (Таввар мало работала в полевых условиях и допустила опасную ошибку, когда использовала грибы в чернилах для рун)	Ремесло или Природа
4	Сдержанный (собственные колебания и неуверенность Таввар привели к тому, что ритуал вышел из-под ее контроля)	Обман или Дипломатия

Событие: Зомби! (Сабтир 3-4)

Если игровые персонажи проводят в поместье хотя бы час, негативная энергия может оживить трупы, захороненные под половицами, чтобы атаковать их. Не начинайте это столкновение, если у вас осталось меньше часа на каждую часть, которую персонажи еще не начали.

ЧУМНОЙ ЗОМБИ **СУЩЕСТВО 1**

НЗ СРЕДНЕЕ НЕРАЗУМНОЕ НЕЖИТЬ ЗОМБИ

Восприятие +3; ночное зрение;

Навыки Атлетика +7

Сил +4, **Лвк** -2, **Вын** +3, **Инт** –5, **Мдр** +0, **Хар** -2.

Медленный Зомби всегда замедлен 1 и не может использовать реакции

КБ 13; **Стойкость** +6, **Реакция** +3, **Воля** +4;

ПЗ 50, негативное исцеление; **Невосприимчивость** смертельные эффекты, болезнь, ментальный урон, паралич, яд, потеря сознания; **Сопротивление** позитивный 10, режущий 10.

Скорость: 25 футов;

Ближний бой ◆ кулак +9, **Урон** 1d8+4 дробящий плюс Захват и гниение зомби.

Челюсти ◆ (атака); **Условия:** Зомби схватил или стеснил существо; **Эффект:** Зомби совершает безоружный Удар ближнего боя челюстями против схваченного или стесненного существа с модификатором атаки +9, который наносит 1d12+4 колющего урона.

Гниение Зомби (болезнь, некромантия); Зараженное существо не может исцелить урон, который оно получило от гниения зомби, пока не вылечится от этой болезни. **Спасбросок** Стойкость СЛ 18; **Стадия 1** носитель без вредных эффектов (1 день); **Стадия 2** 1d6 негативного урона (1 день); **Стадия 3** 1d6 негативного урона (1 день); **Стадия 4** 1d6 негативного урона (1 день); **Стадия 5** Смерть, сразу же восстает как чумной зомби.

НЕУБИВАЕМЫЙ ЗОМБИ ГРОМИЛА **СУЩЕСТВО 3**

НЗ КРУПНОЕ НЕРАЗУМНОЕ НЕЖИТЬ ЗОМБИ

Восприятие +4; ночное зрение;

Навыки Атлетика +9

Сил +5, **Лвк** -3, **Вын** +4, **Инт** –5, **Мдр** +0, **Хар** -2.

Медленный Зомби всегда замедлен 1 и не может использовать реакции

КБ 15; **Стойкость** +10, **Реакция** +3, **Воля** +6;

ПЗ 70, негативное исцеление; **Невосприимчивость** смертельные эффекты, болезнь, ментальный урон, паралич, яд, потеря сознания; **Сопротивление** позитивный 5, режущий 5.

Скорость: 25 футов;

Ближний бой ◆ кусок мяса +11 (досягаемость 15 футов), **Урон** 2d10+9

Дальний бой ◆ кусок мяса +9 (метательное 10 футов), **Урон** 2d10+9

Метание трупов Зомби громила может бросать трупы во врагов. Для этого подходит любое мертвое тело Среднего размера, они иногда бросают шаркающих зомби, которые получают от броска столько же урона, сколько и цель, в которую они попали. Брошенный шаркающий зомби приземляется распластанным, но если его не уничтожить, он может подняться и использовать другие действия как обычно.

Широкий Размах ◆ Зомби громиа совершает Удар куском мяса и сравнивает результат броска атаки с КБ до двух врагов, каждый из которых должен быть в пределах досягаемости Удара. Эта атака считается двумя атаками для расчета штрафа за многократную атаку зомби громилы.

Зона D (Сабтир 3-4)

Когда персонажи прибывают на площадь и пытаются оживить существо, которое их послали спасти, они обнаруживают толпу, которая категорически не одобряет их действия. У них есть 2 раунда общения (в которых каждый персонаж может попытаться выполнить одну проверку навыка), прежде чем толпа станет беспокойной и начнет бросать мусор - если только персонаж не провалил критическую проверку на сбор информации о толпе, и в этом случае у персонажей есть только один социальный раунд. Толпа слишком взволнована, чтобы выслушивать общие призывы, но персонаж может попытаться проверить умение со СЛ 18, относящееся к профессии лидера (как указано в **Таблице 9: Лидеры толпы** на стр. 24). Персонаж также может попытаться выполнить проверку Запугивания, хотя присутствие толпы делает это более трудным, чем обычно, повышая СЛ до СЛ воли лидера толпы + 5, чтобы заставить этого лидера отступить. Обратите внимание, что умения умений «Групповое принуждение» и «Быстрое принуждение» могут увеличить количество попыток или целей, на которые персонаж может повлиять в этом столкновении. Персонаж может отказаться от собственной попытки проверки навыков, чтобы вместо этого помочь другому персонажу выполнить проверку. Вы можете наградить за эффективный отыгрыш ролей в этих взаимодействиях, уменьшив СЛ на 2. При успешной проверке навыков персонаж убеждает или запугивает этого лидера толпы и тот отступает.

Если персонажам удастся убедить всех лидеров уйти после 2 раундов общения, толпа разойдется безвредно. В противном случае толпа теряет терпение и начинает бросать мусор в персонажей (см. Опасность ниже), а лидеры толпы вступают в физическую конфронтацию. И лидеры, и толпа атакуют немедленно, если какой-либо персонаж использует враждебные действия против кого-либо из лидеров или членов толпы.

ТОЛПА С КАМНЯМИ **ОПАСНОСТЬ 4**

КОМПЛЕКНАЯ МЕХАНИЧЕСКАЯ

Скрытность +0

Описание Толпа возмущена настолько, что начинает бросать мусор в нарушителей, но не настолько рассержена, чтобы рисковать своей жизнью. Толпа заполняет девять смежных квадратов, но ее форма может соответствовать улицам. Персонажи могут перемещаться сквозь толпу, но места, занятые толпой, представляют собой сложную местность.

Отключить После того, как больше людей в толпе пострадали или получили повреждения, чем осталось стоящих лидеров толпы, толпа расходится. Для способностей, влияющих на область, считайте каждую затронутую клетку как одного члена толпы.

КБ 18; **Стойкость** +14, **Реакция** +6, **Воля** +10

Рутина ◆◆◆ Толпа использует первое действие, чтобы отойти от любого противника, находящегося рядом с ней (или оказаться в пределах 30 футов), а затем использует каждое оставшееся действие, чтобы совершить дальнобойную атаку мусором по другой цели.

Скорость 25 футов

Дальний бой ◆ камни +17 (дистанция 20 футов), **Урон** 2d6+6 дробящий плюс тошнота 2 (спасбросок Стойкости 19 отменяет эффект тошноты)

АГИТАТОР ТОЛПЫ (3) **СУЩЕСТВО 1**

Н СРЕДНЕЕ ГУМАНОИД ЧЕЛОВЕК

Восприятие +6;

Языки Общий

Навыки Ремесло +4, Обман +7, Дипломатия +7, Запугивание +7

Сил +3, **Лвк** +4, **Вын** +0, **Инт** +0, **Мдр** +1, **Хар** +3

Предметы кинжал (3), клепаный кожаный доспех

КБ 17; **Стойкость** +4, **Реакция** +9, **Воля** +6

ПЗ 19

Скорость: 25 футов;

Ближний бой ◆ кинжал +11 (проворное, фехтовальное, универсальной Р), **Урон** 1d4+3 колющий

Дальний бой ◆ кинжал +11 (проворное, фехтовальное, метательное 10 футов, универсальной Р), **Урон** 1d4+3 колющий

Помощь толпы Лидер толпы игнорирует труднопроходимую местность, вызванную дружественной толпой. Существа в дружественной с лидером толпе или рядом с ней застигнуты врасплох для атак лидера толпы.

Альянс посланников: Спасение следопыта (Сабтир 3-4)

Сеустодаймон потерял значительную долю силы из-за более могущественного даймона, который украл часть его сущности. Почти ослепленный яростью, он пытается уничтожить любых смертных, начиная с персонажей. Он начинает бой своим дыханием, прежде чем перейти к рукопашному бою. Для столов из пяти или более игроков это столкновение также включает какодаймонов. Эти хищные существа становятся невидимыми, рассчитывая на сеустодаймона, который привлечет внимание персонажей, тогда они бросаются в попытке укусить их. Они предпочитают цели, которые используют или показывают символы божеств доброго мировоззрения.. Все демоны сражаются насмерть. Если персонажи сбегают, их могут отвлечь души медленно движущихся членов толпы.

КАКОДАЙМОН СУЩЕСТВО 1

НЗ КРОШЕЧНОЕ ДАЙМОН ИСЧАДИЕ

Восприятие +6; ночное зрение;

Языки Общий, Даймонический; телепатия 100 футов;

Навыки Акробатика +8, Обман +5, Религия +6, Скрытность +8

Сил +0, **Лвк** +3, **Вын** +2, **Инт** –1, **Мдр** +1, **Хар** +2

КБ 16; **Стойкость** +7, **Рефлексы** +8, **Воля** +6

ПЗ 22; **Невосприимчивость** смертельные эффекты; **Уязвимость** добро 3

Скорость 5 футов, полёт 40 футов

Ближний бой ◆ челюсти +8 (проворное, болезнь, зло, фехтовальное, магическое), **Урон** 1d8 колющий плюс 1d4 злой и какодаймония;

Сакральные Врождённые Заклинания СЛ 17; **4-й** чтение знамений (read omens); **2-й** невидимость (invisibility) (произвольное; только на себя); **1-й** обнаружение мировоззрения (detect alignment) (произвольное, только добро), страх (fear); **Заговоры** (1-й) обнаружение магии (detect magic) (произвольное);

Какодаймония (болезнь); Какодаймон может телепатически общаться с пораженным существом на любом расстоянии в пределах Плана; **Спасбросок** Стойкости СЛ 17; **Стадия 1** переносчик (1 день); **Стадия 2** ошеломлён 1 (1 день); **Стадия 3** ошеломлён 2 (1 день).

Смена Облика ◆ (концентрация, сакральное, превращение, трансмутация);

- **Ящерица** Скорость 20 футы; **Ближний бой** челюсти +8 (проворное, фехтовальное), Урон 1d8+1 колющий;
- **Осьминог** размер Маленькое; Скорость 20 футов, плавание 30 футов; **Ближний бой** щупальце +8 (фехтовальное), **Урон** 1d8+1 дробящий плюс Захват; **Ближний бой** клюв +8 (проворное, фехтовальное), **Урон** 1d6 колющий плюс 2 яд;
- **Скорпион** размер Маленькое; **Ближний бой** клешня +8 (проворное, фехтовальное), **Урон** 1d6+1 дробящий плюс Захват; **Ближний бой** жало +8 (проворное, фехтовальное), **Урон** 1d6+1 колющий плюс 1d4 яд;

Клетка Души ◆◆◆ (смерть, прорицание, некромантия); Один раз в день какодаймон может проглотить душу разумного существа в пределах 30 футов, которое умерло в течение последней минуты. Когда это происходит, какодаймон выращивает в своем кишечнике самоцвет души размером с кулак (Твёрдость 2, ПЗ 8) и может отрыгнуть его в любое время в качестве действия «Взаимодействие» (Interact). Разрушение самоцвета освобождает душу внутри, но не возвращает умершее существо к жизни. Заклинатель, который заклинанием пытается вернуть к жизни существо, чья душа находится запертой внутри самоцвета души, должен преуспеть в проверке Религии СЛ 30. При успехе самоцвет души разбивается, и существо возвращается к жизни, как обычно при сотворении заклинания.

Используя Взаимодействие, исчадие может проглотить самоцвет души, которым владеет, отправляя душу на свой родной План, обрекая тем самым на вечные мучения. Исчадие получает быстрое исцеление 5 на 1 минуту.

СЕУСТОДАЙМОН СУЩЕСТВО 6

НЗ КРУПНОЕ ДАЙМОН ИСЧАДИЕ

Восприятие +14 ночное зрение, видеть невидимое

Языки Общий, Даймонический; телепатия 100 футов

Навыки Обман +15, Запугивание +13, Скрытность +12, Выживание +10

Сил +5, **Лвк** +2, **Вын** +4, **Инт** +0, **Мдр** +2, **Хар** +3

КБ 23; **Стойкость** +16, **Рефлексы** +12, **Воля** +12

ПЗ 130; **Невосприимчивость** смертельные эффекты; **Уязвимость** добро 10

Скорость 25 футов

Ближний бой ◆ челюсти +16 (зло, досягаемость 10 футов), **Урон** 2d10+3 колющий плюс 1d6 урона злом и жестокие раны

Сакральные врождённые заклинания СЛ 23; **7-й** Полёт (fly); **4-й** пространственная дверь (dimension door) (произвольное); **3-й** рассеять магию (dispel magic) (x2), паралич (paralyze); **1-й** обнаружение

мировоззрения (detect alignment) (произвольное, только добро); **Постоянное** (2-й) видеть невидимое (see invisibility);

Дыхание ◆◆ (сакральное, эвокация, огонь); Сеустодаймон выдыхает пламя в области 30-футового конуса. Существа в конусе получают 6d6 урона от огня (базовый спасбросок Рефлексов СЛ 22). Сеустодаймон и каждое существо, провалившее спасбросок, загораются, получая 1d6 продолжительного урона от огня. Дыхание (breath weapon) нельзя использовать снова в течение 1d4 раунда.

Привлечение на Службу Когда сеустодаймон переносится на другой План с такими эффектами, как планарный призыв (planar binding) или ритуалом планарный союзник (planar ally), СЛ основных и вспомогательных проверок Навыков снижается на 5, и сеустодаймон требует только половину от обычной стоимости своих услуг.

Жестокие Раны При успешном Ударе челюстями или когтями сеустодаймон жестоко терзает свою жертву, в этот момент похожие раны появляются на его собственном теле. Цель получает 1d6 дополнительного урона, и сеустодаймон получает такое же количество дополнительного урона. Если этот дополнительный урон цели удваивается из-за критического попадания, сеустодаймон также получает удвоенный урон.

Бдительная печать: спасение разоблачителя (Сабтир 3-4)

Гоблины радостно бросаются атаковать персонажей, напевая песню. Подтверждая свое название, гоблин-поджигатель пытается нанести как можно больше урона огнем своими заклинаниями. Гоблины диверсант атакует коновалом на расстоянии, стараясь избежать огня от заклинания *пылающие руки*.

ГОБЛИН ДИВЕРСАНТ СУЩЕСТВО 1

ХЗ МАЛЕНЬКОЕ ГОБЛИН ГУМАНОИД

Восприятие +5; ночное зрение
Языки Общий, Гоблинский
Навыки Акробатика +6, Атлетика +6, Запугивание +5, Природа +5, Скрытность +6
Сил +3, **Лвк** +3, **Вын** +2, **Инт** -1, **Мдр** +0, **Хар** +2
Предметы коневал, кожаная броня, короткий лук (20 стрел)

КБ 17; **Стойкость** +7, **Рефлексы** +8, **Воля** +5
ПЗ 18;
Гоблинское Отступление ⤾ Союзник гоблина заканчивает действие движения рядом с поджигателем; **Эффект** Гоблин диверсант делает Шаг

Скорость 25 футов
Ближний бой ◆ коневал +8 (досягаемость 10 футов, сбивающее, универсальное К), **Урон** 1d8+рубящий;
Дальний бой ◆ короткий лук +8 (смертельное d10, шаг дистанции 60, перезарядка 0), **Урон** 1d6 колющий;

ГОБЛИН ПОДЖИГАТЕЛЬ СУЩЕСТВО 1

ХЗ МАЛЕНЬКОЕ ГОБЛИН ГУМАНОИД

Восприятие +4; ночное зрение
Языки Общий, Гоблинский
Навыки Акробатика +7, Знание Огня +7, Скрытность +6
Сил +0, **Лвк** +4, **Вын** +2, **Инт** +0, **Мдр** –1, **Хар** +3
Предметы факел

КБ 17; **Стойкость** +5, **Рефлексы** +9, **Воля** +4
ПЗ 15;
Гоблинское Отступление ⤾ Союзник гоблина заканчивает действие движения рядом с поджигателем; **Эффект** Гоблин-боец делает Шаг

Скорость 25 футов
Ближний бой ◆ факел +7 (огонь), **Урон** 1d4 дробящий плюс 1 урон от огня;
Мистические спонтанные заклинания СЛ 16, атака +6; **1-й** (3 ячейки) пылающие руки (burning hands), скольжение (grease); **Заговоры** (1-й) свет (light), магическая рука (mage hand), сотворение пламени (produce flame), липучка (tanglefoot).